HARDVER TEMA Veliki test PISAČA i SKENERA

HACKER

BROJ 89 • OŽUJAK 2003. • CIJENA 32.90 KN, 240 DIN, 300 DEN

DO[illegible] POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

ISSUE 89 MARCH 2003
9 771330 712000 07
900 SIT, 8 KM, 240 DIN, 300 DEN

5 MEGAHIT RECENZIJA

UNREAL 2
C&C GENERALS
SPLINTER CELL
SIM CITY 4
IGI 2

OSVOJI:

igru za pravog stratega
COMMAND & CONQUER
GENERALS

TEMA BROJA

SEKS U IGRAMA

Tko su i kakve su seksi heroine te top-ljestvica najseksi igara

NAJAVA BROJA

ROME TOTAL WAR

Najavljujemo epsko strateško ratovanje u doba vladavine veličanstvenog Rima

6 NAJAVA NAJNOVIJIH NASLOVA

RED FACTION 2, WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE | POSTAL 2, SPELLFORCE, MASSIVE ASSAULT, UFO AFTERMATH...

DOZNAJTE NAJNOVIJE INFORMACIJE O NADOLAZEĆIM NASLOVIMA

LG

POTPUNO RAVAN

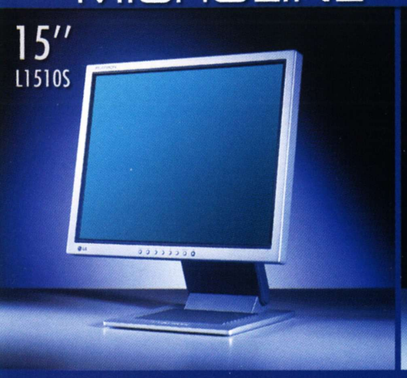
17″
LG F700B

LG Electronics

FLATRON™
freedom of mind

Ovlašteni distributer za Hrvatsku

MICROLINE www.microline.hr • lg@microline.hr • 01 46 21 933


15″
L1510S

18″ Pivot
L1800P

18″
L1810B

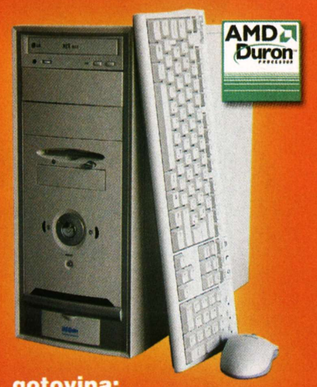
LG Ovlašteni dealeri:

HG SPOT 01/6637-666 www.hgspot.hr • **ANALOG BIT** 01/3775-346 www.analogbit.hr • **ZAGRIA** 01/3018-866 www.zagria.hr • **Tri trade ADM** 01/6117-719 • **Feniks Kompjutori** 01/2910-400 www.feniks-kompjutori.hr
Microprocess Rijeka 051/405-111 www.micro-process.hr • **HSS Informatika Rijeka** www.hssinformatika.hr 051/254892 • **PnP - Split** 021/370-888 www.pnp.hr
MDS Split 021/500-828, **MDS Sisak** 044/548-352, **MDS Zagreb** 01/3771-140 www.mds.hr • **Favori Đakovo** www.favori.hr 031/812-811 • **Megatrend 2000 Sarajevo** www.ba.megatrend.com 00387-(0)33-641-756

Feniks kompjutori

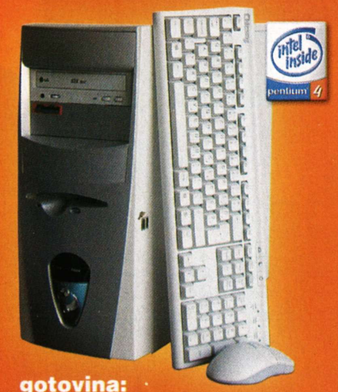
www.feniks-kompjutori.hr

AMD Duron 1200



gotovina:
2.436,32 kn
rata kredit 24 mj.:
230,71 kn

INTEL Pentium 4 1700

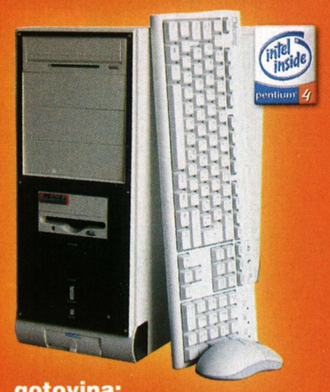


gotovina:
3.304,75 kn
rata kredit 24 mj.:
312,94 kn

AMD Athlon XP 2000

gotovina:
3.698,32 kn
rata kredit 24 mj.:
350,21 kn

INTEL Pentium 4 2400



gotovina:
5.076,71 kn
rata kredit 24 mj.:
480,74 kn

LEGEND QDI WORLDCLASS MAINBOARD

ZAGREB, Maksimirska 132 • Tel.: 01/2910-400, 2950-151 • Fax: 01/2910-426 • Servis: 01/2950-150

Originalnu igru **Command&Conquer: Generals** ili Hackerovu majicu možeš osvojiti ukoliko točno odgovoriš na superlagano nagradno pitanje:

NAGRADNI KUPON

ime i prezime

adresa

telefon / e-mail

odgovor na nagradno pitanje

Koji je naziv tvrtke originalnih tvoraca igre COMMAND & CONQUER: GENERALS

a) Blizzard
b) Bullfrog
c) id Software
d) Westwood

Svoj točan odgovor i popunjen nagradni kupon pošalji do 10.03. 2003. na adresu: **HACKER,** Čakovečka 17, Zagreb, s naznakom "**Generali**"

OLUJA

Tišina, tišina, tišina i odjednom - praaaaaaas. Tako je otprilike "izgledalo" zadnjih mjesec dana u svijetu PC-igara: naizgled mala količina novih naslova, brojna odgađanja velikih hitova... a onda u zadnji čas, pred samo zaključenje broja, pristigla je cijela serija dugo čekanih hit-igara od kojih ih dobar dio već sada može u pojedinim kategorijama konkurirati za najbolje igre godine. *Unreal 2*, *Sim City 4*, pa onda još i novi *Command&Conquer*, ma živa milina, raj za svakog gejmera bez obzira koji žanr preferirao. Treba li uopće još dodatno i spominjati ekskluzivne recenzije *Splinter Cella* i *IGI-ja 2,* gdje bismo se posebno zahvalili domaćem distributeru, VideoTopu, na superbrzom ustupljivanju *review codeova* koji su ekspresnom brzinom putem goluba *cedenoše* stigli u našu redakciju doslovce u posljednji čas. Odlučite li se pak za malo konzolaške akcije dok se budete odmarali u superugodnom naslonjaču u udobnosti doma svog, sigurno će vas zanimati tri vrhunska Xbox naslova koja vam predstavljamo ovaj mjesec, a koji su, moramo priznati, poprilično oduševili kako njihove recenzente, tako i većinu ostatka ovaj mjesec iznimno zaigrane redakcije koja nikako da dođe natrag u kontakt sa stvarnim svijetom oko sebe. Pronađete li malo vremena da odmorite oči od blještava svjetla vašeg monitora, možda bi najbolje bilo da ih pustite da se napasu prekrasnih prizora na stranicama ovomjesečne vrlo osjetljive i zanimljive teme o seksu o igrama. Nedostaje li ga u današnjim igrama, kakva će biti situacija u budućnosti te što misli jedna gejmerica o toj "problematici", provjerite na spomenutim stranicama. Iako biste možda zbog velike količine recenzija spektakularnih naslova ovaj mjesec od nas očekivali nešto manju količinu vijesti i najava novih igara, odlučili smo iznenaditi vas s čak sedam pogleda na najnovije naslove koji se spremaju ove godine, među kojima je i velika najava igre koja će zasigurno ostati zabilježena kao najveći strateški hit godine - *Rome Total War*. S obzirom na količinu i šarolikost ovomjesečnih sadržaja, sigurni smo da ćete pronaći nešto za sebe. U svakom slučaju, uživajte, gejmajte, čitamo se idući mjesec.

Damir Đurović / damir.djurovic@janus.hr / ICQ #24084340

NE PROPUSTI U OVOM BROJU

TEMA BROJA: Seks u igrama
str. 40 Sve što ste željeli znati o ovoj opipljivoj temi

COMMAND & CONQUER: GENERALS
str. 56 Pročitajte iscrpnu test recenziju legendarnog C&C-a

HARDWARE MINI TEST: Skeneri
str. 96 Jedan od vrlo korisnih dodataka svakom računalu

HACKER ekipa

DAMIR ĐUROVIĆ
urednik

DAMIR RADEŠIĆ
novinar

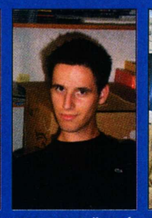
TIBOR HITRI
novinar

KRISTINA JEREN
novinar

KREŠIMIR JOZIĆ
novinar

BERISLAV JOZIĆ
novinar

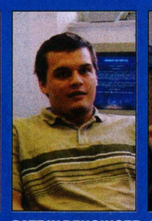
KREŠIMIR LAUŠ
novinar



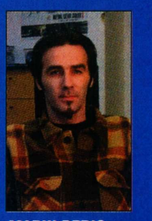
IVAN KOVAČEVIĆ
novinar

GORAN MARAVIĆ
hardver

MISLAV MATAIJA
novinar



PATRIK PENCINGER
hardver

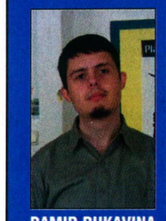


MARIN PERIC
grafički urednik

STIPE PERKOVIĆ
DTP

IVAN POLOJAC
novinar

GORAN RAČIĆ
CeDe



DAMIR RUKAVINA
novinar

RAJKO TRKULJA
novinar

ZORAN ŽMIRIĆ
novinar

impressum

HACKER

DOKAZ DA POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

» Izlazi mjesečno

UREDNIK
Damir Đurović
[damir.djurovic@janus.hr]

TEHNIČKI DIREKTOR
Tomislav Mijić
[tomislav.mijic@janus.hr]

GRAFIČKI UREDNIK
Marin Perić
[marin.peric@janus.hr]

PRIJELOM I OBRADA
Stjepan Perković
[stjepan.perkovic@janus.hr]

LEKTURA
Ankica Đerek

TAJNICA REDAKCIJE
Nada Delač

DIREKTORICA IZDANJA
Senka Kušer-Mijić

ADRESA REDAKCIJE
Čakovečka 17, 10 000 Zagreb
Tel + 385 (0)1 363 66 81, 363 66 83
Fax +385 (0)1 363 66 78

E-MAIL
hacker@janus.hr

PRODAJA, MARKETING, PROMOCIJA
direktorica
Sanja Mlačak
voditelji odjela
Ivo Valečić
prodaja, tel. 01/ 6191800
Darko Jambrušić
marketing, tel. 01/ 6161925
Ivanka Filipović
promocija, tel. 01/ 6103024
Odranska bb, 10 000 Zagreb
TEL +385 (0)1 363 66 85
e-mail marketing@janus.hr

TISAK
Vijesnik d.d.
Slavonska avenija 4, 10 000 Zagreb

EPH PREDSJEDNIK UPRAVE
Ninoslav Pavić

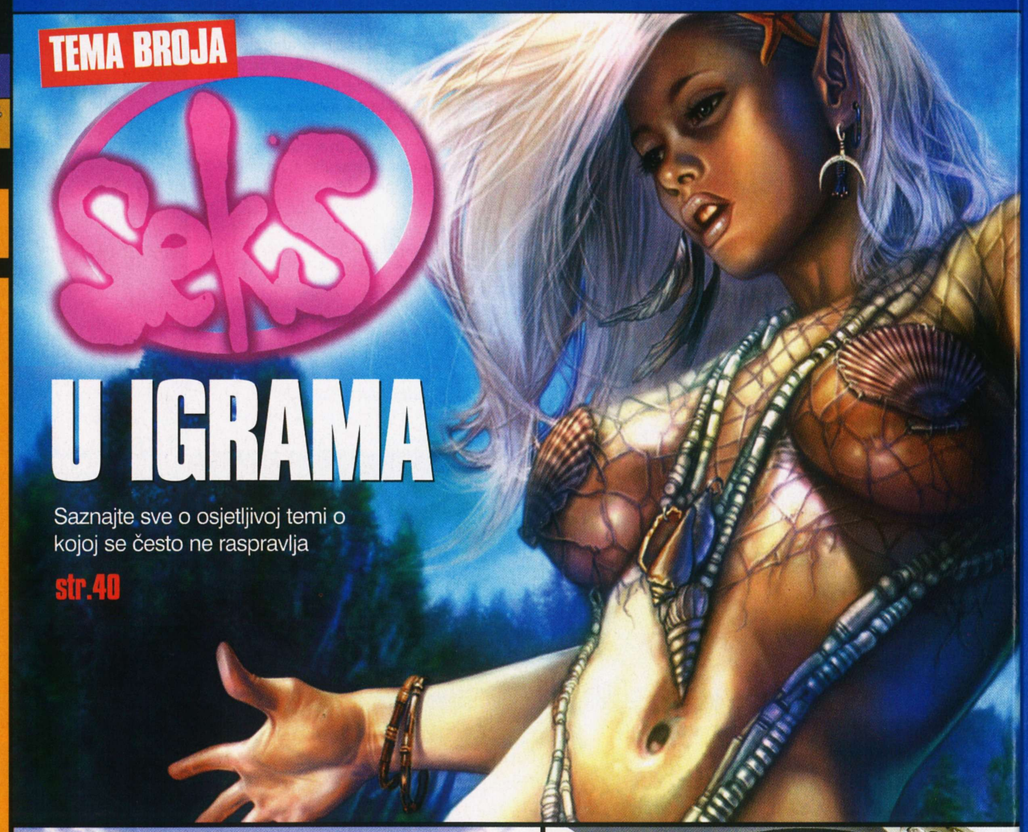
DIREKTORI
Cristoph Rohner, Uroš Šoškić

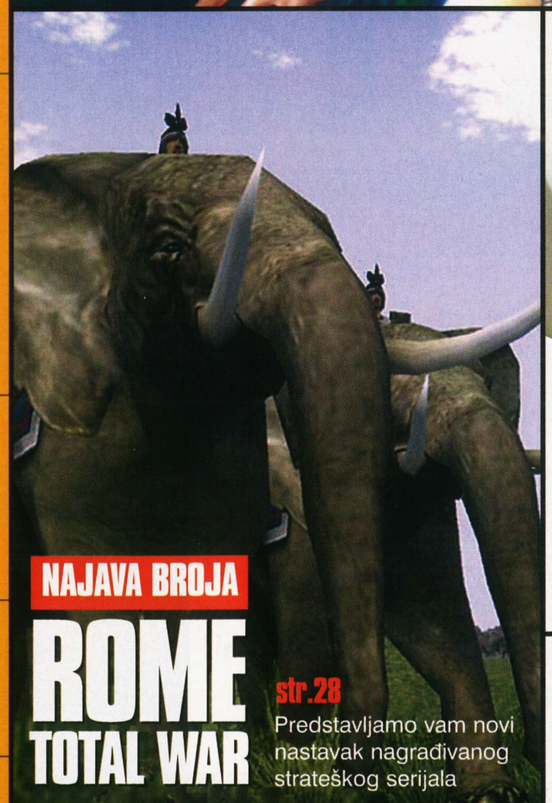
Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja Hackera bez suglasnosti izdavača

europa press HOLDING

sadržaj #89

Hacker broj 89 | issue 89 | **časopis za PC-igre** | pc gaming magazine | **ožujak 2003.** | march 2003





HARDWARE TEMA

PISAČI

Ispisujte seminare i zadaće, digitalne fotografije i postere te web stranice - a sve to u višoj kvaliteti i uz manji utrošak dragocjene tinte nego ikad dosad!

UZ TEST PROČITAJ:

- **Vodič za kupnju:** Na što treba obratiti pozornost prilikom kupnje pisača
- **USB ili paralelni port?** str.91

RUBRIKE
PC Info 8
Xbox Info 14
Tech Info 16
Aktualno / Industrija igara iza kulisa 18
Mikroskop 21
HackChat- Pisma čitatelja 80
HackChat- SOS 82
HackChat- Bez panike 84
MobiReport 86
Internet kalendar 102
Kolumna by Zoran Žmirić 105
Strip by Darko Macan 106

PRVI POGLED
Massive Assault 22
Postal 2 24
Spellforce: Order Of Dawn 26

NAJAVA BROJA
Rome: Total War 28

NAJAVE
Warcraft 3 32
Red Faction 2 34
UFO: Aftermath 36

ZAVRŠNICA
Doom3 38
Far Cry 38
Star Wars Galaxies: An Empire Divided 38
Hidden & Dangerous 2 39

RECENZIJE
Unreal 2 48
Sim City 4 52
Command & Conquer: Generals 56
Splinter Cell 60
Alex Ferguson's Player Manager 2003 63
Igi 2: Covert Strike 64
Fetish Fighters 67
Battlefield 1942: Road To Rome 68
Highland Warriors 70
American Conquest 72
Panzer Dragoon Orta 74
Battle Engine Aguila 76

Xbox RECENZIJE
Apex 78

HARDWARE
HARDWARE MJESECA
HGSpot Nitro 14000 89
HARDWARE MINI TEST
Skeneri - Skeniraj me nježno 96
HARDWARE RECENZIJE
Power Magic Radeon 9000 i Sapphire Radeon 9000 Vivo 98
Sapphire Radeon 9000 Pro 98
Seagate Barracuda V 120 GB 98
FIC Radeon 9700 99
USB i FireWire ladice 99
Keytronic KT1000 Black 99
Hercules Radeon 9500 Pro 100
Spire Case Cooler Quiet 100
Sapphire Radeon 9100 100
HGspot Hydro 12000 101
HItachi 60 GB 101

UNREAL 2
Novi kralj 3D grafike

HP SCANJET 3570C
Solidne mogućnosti i kvalitete i vrhunskog dizajna

Na Hack CD-u

IGRE

IGI 2: COVERT STRIKE
Nakon poprilično čekanja, stiže nam nastavak IGI-ja. Makar je original bio malkice neispoliran, za nastavak se to ne može reći.

PRAETORIANS
Dočekali smo demo i ove igre. Od tvoraca *Commandos* serijala stiže nam RTS koji svojim svježim zamislima sve ostavlja bez daha.

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
Ako ste ljubitelj ratovanja i puškaranja uopće, ovo je igra koju ne smijete propustiti.

THE BLACK MIRROR
Češka *point'n'click horor*-avantura mogla bi vas iznenaditi, pogotovo ako ste ljubitelj avantura (te gotovo izgubljene umjetnosti).

PROMO

UNREAL 2: THE AWAKENING
Dok se Lauš odlično zabavlja igrajući novi *Unreal*, mi se moramo zadovoljiti filmićem.

PRAETORIANS
Uz demo, donosimo vam i filmić, tako da iskustvo bude potpuno.

JER STE VI TAKO TRAŽILI
Ovaj mjesec ostalo je nažalost malo prostora za ispunjavanje vaših želja. Stavili smo novi Direct X, nakon što smo ga, dakako, prvo malo testirali - sve radi kako treba, samo navalite. Stavili smo i RealOne Player - ako vas zanimaju *streaming* sadržaji preko Interneta, ovaj program bit će vam od iznimne važnosti. Na ono malo preostalog mjesta na CD-u pokušali smo "stisnuti" neke zakrpe koje ste tražili - NWN, AoM, RTWC.... Kao obično, imate li kakvu želju, pošaljite je na **goran.racic@janus.hr**, a kao subject e-maila stavite **"Hack CD želje"**.
Crackove ili bilo što nelegalno ne stavljamo na CD.

IZRAVAN PRIJENOS

PCinfo

HITMAN 3

Nastavak u pripremi

str. 12

Xboxinfo

ENTER THE MATRIX

Riječi su suvišne

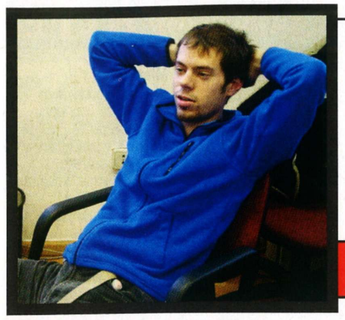
str. 14

TECHinfo

ATI R350

GeForce FX ubojica

str. 17



DALEKO JE E3

Iako je najveći godišnji sajam interaktivne zabave E3, koji se redovito događa u sunčanome *gradu anđela* s one strane bare, udaljen još gotovo cijelo jedno godišnje doba, čini se da je ovaj mjesec većim izdavačkim kućama bio posebno interesantan za razbacivanje podatcima kako će upravo oni biti ti koji će uložiti najviše novca i ponuditi najbolji *show* tijekom sajma. No kako god bilo, proteklih nekoliko tjedana obilježili su i neki znatno zanimljiviji događaji i najave novih igara, provjerite točno kojima te tko je koga, kako, zašto i na koji način.

Izravno za vas prenosi: DAMIR ĐUROVIĆ

MEN OF VALOR: VIETNAM

TVORCI MEDAL OF HONRA AKCIJU PRENOSE U VIJETNAM

Točno na godišnjicu izlaska *Medal of Honor: Allied Assaulta*, vrhunske, iznimno atmosferične pucačine smještene u razdoblje Drugoga svjetskog rata, Sierra Interactive razotkrila je novi projekt tvoraca tog serijala. Iako 2015 Inc., tvorci *MOH-a*, nastavljaju rad na tom serijalu pod okriljem Electronic Artsa, sa Sierrom su potpisali višegodišnji ugovor za rad na novoj ratnoj franšizi pod nazivom *Men of Valor*.

Prva igra u tom serijalu odvodi vas u kaotično razdoblje Vijetnamskog rata, gdje ćete kroz desetak misija imati priliku proživjeti najznačajnije vijetnamske bitke koje su iz različitih razloga ušle u ratnu povijest. Za briljantnu vizualnu izvedbu bit će zaslužna licencija najnovijeg Unreal enginea, omogućivši dočaravanje maksimalno atmosferična prirodnog okoliša vijetnamskih džungli. Jedina žalosna vijest je da ćete igru morati pričekati do iduće godine, kad bi trebala biti dovršena. Dakako, u međuvremenu ćete na stranicama našeg časopisa moći pročitati opširnu najavu. Dotad, napasajte oči na prvim iznimno atraktivnim slikama iz rane inačice *Men of Valora*.

ISS3 NA PC-ju

FIFA KONAČNO DOBIVA KONKURENCIJU

Dugi niz godina u svijetu nogometnih simulacija na PC-jima situacija je bila vrlo jasna, Electronic Artsova *FIFA* bila je jedini izbor, no pitanje i koliko kvalitetan. Nakon dugo razmišljanja i odmjeravanja, veliki japanski izdavački div Konami konačno je odlučio u PC-svijet uletjeti sa svojim najnovijim nogometnih naslovim, *ISS-om*. Iako konkretnije informacije o igri, osim standardnih stvari koji imalo prosječniji nogometni naslov mora sadržavati, nisu razotkrivene, sigurni smo, s obzirom na kvalitetu svih dosadašnjih naslova u tom nogometnom serijalu, da nas ponovno očekuje virtualni sportski doživljaj definitivno vrijedan igranja.
Dakako, *ISS* ipak nije na razini vrhunskoga konzolaškog naslova *Pro Evoution Soccer* (također Konamijev uradak), namijenjena doista pravim nogometnim fanaticima, no za svaku je pohvalu činjenica da će Electronic Artsova *FIFA* konačno i na PC-ju dobiti hvale vrijednu konkurenciju, koja će sigurno u budućnosti poboljšati neke stvari u žanru nogometnih simulacija i učiniti ih zanimljivijima.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

TOMB RAIDER PONOVNO ODGOĐEN

Dobra stara izdavačka kuća Eidos jedna je od onih koje vrlo često odgađaju svoje nove naslove. Tako su, nažalost, nove odgode ovaj put pokosile željnoiščekivani najnoviji nastavak *Tomb Raidera*, te se sada kao novi datum izlaska spominje travanj, i to bi, kako se čini, ovaj put trebalo biti konačno.

ARX FATALIS 2

Iako je prvi nastavak tek izašao, zahvaljujući odličnim kritikama igraće javnosti, njegov razvojni tim već je ušao u pretprodukcijsku fazu *Arx Fatalisa 2*. Izdavač još uvijek nije pronađen, no sigurni smo da će biti dovoljno zainteresiranih za izdavanje tog iznimno obećavajućeg projekta ako je suditi po originalu.

NASTAVAK STARCRAFTA

Dobra vijest za sve ljubitelje Blizzardovih igara je da bi, ako je vjerovati glasinama, uskoro trebao biti i službeno najavljen razvoj novog nastavka vrhunskog ZF RTS-a *Starcraft*. Brojni fanovi se nadaju da će Blizzard sve tajne o mogućem novome nastavku razotkriti početkom lipnja, na ovogodišnjem E3-ju.

EA ZATVARA WESTWOOD

Jedna od najvećih legendi svijeta igara, Westwood, i njegovi razvojni studiji uskoro će biti zatvoreni. Dobar dio zaposlenika bit će preraspoređen u studije Electronic Artsa koji se na takav drastičan potez odlučio nakon katastrofalno slabih uspjeha dvaju prethodnih Westwoodovih igara.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

PCinfo TOP5 NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA

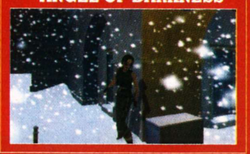
01. FREELANCER

02. METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

03. RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

04. MASTER OF ORION 3

05. TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS



INFO INFO INFO INF

BLITZ

INFO INFO INFO IN

GALLEON U PROLJEĆE

Briljantna arkadno-avanturistična saga o avanturama kapetana Rhame, koja nam stiže iz ruku dijela tima koji je stvorio originalni *Tomb Raider*, nakon duga i trnovita razvoja biliži se svome izlasku. Igra će se paralelno s pojavljivanjem na svim konzolaškim platformama ovog proljeća pojaviti i na PC-ju te ju svakako nastojte ne propustiti.

NOVI MEDAL OF HONOR

Ako se ni nakon *Spearhead* expansiona za fantastični *Medal of Honor* niste zasitili tematike Drugoga svjetskoga rata, EA bi vas uskoro mogao obradovati viješću o razvoju nastavka, *Allied Assaulta*. Zasad je tek poznato da će potkraj veljače biti najavljene neke nove pojedinosti o budućnosti MOH-serijala, no što točno, još uvijek se ne zna.

EPICOV NOVI STUDIO

Scion je naziv nova razvojna studija nastala odvajanjem dijela Epica. Riječ je o iskusnoj skupini ljudi koja je radila na dosadašnjim utjelovljenjima Unreal enginea, čija je namjera prije svega proizvoditi vrhunske FPS-ove. U početku će studio biti u vlasništu samoga Epica, da bi se tek poslije izdvojio kao potpuno samostalan.

FREELANCER POZLAĆEN

Ako ste jedan od velikih ljubitelja *Elite*, *Privateera* ili pak bilo koje igre iz *Wing Commander* serijala, vijest da je Microsoftova svemirska ZF-avanturistična simulacija konačno dovršena zasigurno će vas oduševiti. Igra je trenutačno na umnažanju, a u prodaju kreće početkom ožujka. Opširnu recenziju potražite na stranicama idućeg broja Hackera.

FO INFO INFO INF

BLITZ

INFO INFO INFO IN

SHADOW OF THE SUN

VAMPIRI, DJECA NOĆI

U alternativom svemiru *Shadow of the Suna*, nove igre Hothead Studiosa, kojim vladaju moćni klanovi vampira malo je mjesta za slabe i nesposobne. Glavni lik *Shadowsa*, nekoć vrlo moćna vampira, vampirsko vijeće već godinama drži zatočena i okovana u dubinama podzemlja. Jedne noći naš ''mučenik '' doživljava viziju predivne žene koja mu ostavlja poruku kako je trenutak da konačno pobjegne iz zatočeništva te krene na zadatak koji će ga dovesti do toliko željene osvete. Koliko-toliko obećavajuća priča, niz ludih vampirskih sposobnosti te neprestana akcija u zanimljivom alternativnom okružju tek su dio onoga što nam HotHead studios obećava u svojem *Shadow of The Sunu*. Ipak, s obzirom na vrlo slabo dosadašnje iskustvo, ostaje pitanje kolika će biti doista prava kvaliteta i igrivost finalne inačice tog naslova.

GUMSHOE

DETEKTIVSKA AVANTURA U RANIM 30-ima

Nakon što smo posljednjih godina bili u prilici zaigrati avanturističke igre različite tematike, došlo je ponovno vrijeme da se okušamo u ulozi privatnog detektiva. No, ono najvažnije je da nas Hiding Buffalova igra *Gumshoe* stavlja u ulogu odvažnog i sarkastičnog istražitelja spočetka tridesetih godina prošlog stoljeća, i to u ponajboljoj atmosferičnoj maniri starih *noir* filmova. Scenarij igre ne bi trebao biti izravno vezan za samo jedan slučaj, tj. priču, nego će postojati nekoliko paralelnih zapleta koje treba razrješiti. Igra je u prilično poodmakloj fazi razvoja, a na površinu bi trebala isplivati najkasnije do jeseni.

WHITE

• Microsoft
Sigurno niste očekivali da se ovdje pojavi i pohlepni Redmondski div. No, Microsoft je u ovoj godini, kad je riječ o *gejming* sceni, dosad zaradio samo pohvale: prvo odlični *Impossible Creatures*, a onda i vijest da je *Freelancer* otištao u *gold!*

• ATI
Nakon dugog niza godina ATI je konačno izašao iz sjene donedavno vladajuće nVidije i doista pokazao što znači upornost, kvaliteta i inovativnost. Ako upravo sada kupujete novo računalo, jedna od novijih ATI-jevih kartica trebala bi definitivno biti vaš izbor

• Godišnji odmori
Istina da je vrijeme blagdana i odmaranja tek nedavno završilo, no svakoga pravog *gejmera* ta činjenica ne bi trebala sprečavati da uzme i posljednje dane godišnjeg odmora i potroši ih upravo sada, kad smo sa svih strana zasuti vrhunskim naslovima

KAKO SU OVOGA MJESECA PROŠLI...

• Geforce FX
Iako tek službeno treba krenuti u prodaju, prvi preliminiratni rezultati testiranja nVidijine nove grafičke kartice zasad su poprilično ispod očekivanja. Preglasan *cooler*, previsoka cijena i ne baš briljantni 3DMark *score-ovi* - loše, loše...

• Stare kante
Vrijeme da svoju prastaru metalnu lešinu od računala bacite kroz prozor i nabavite si novu superkantu koja će biti sposobna pogoniti sve najnovije, iznimno zahtjevne naslove kojima ćemo u 2003. jednostavno biti zatrpani

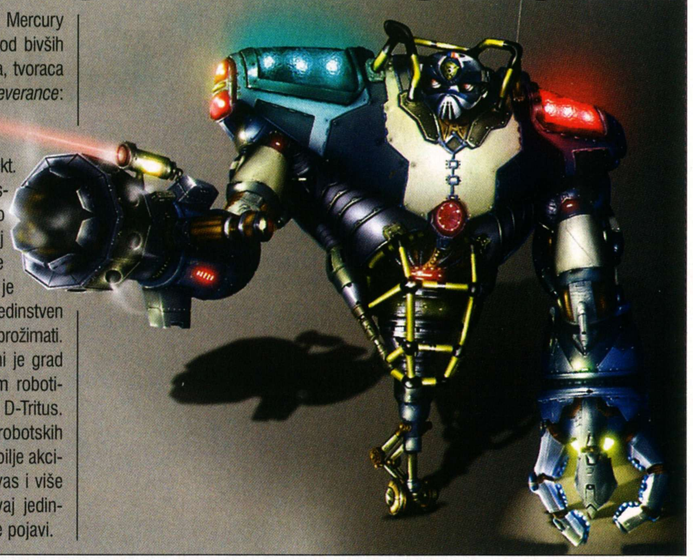
• Eidos Interactive
Nismo mogli odoljeti a da ponovno ne uzmemo na zub Eidos Interactive, koji nas je i ovaj mjesec razočarao novim odgađanjima svojih najnovijih igara. E pa Eidose, Eidose, kad ćeš više naučiti?

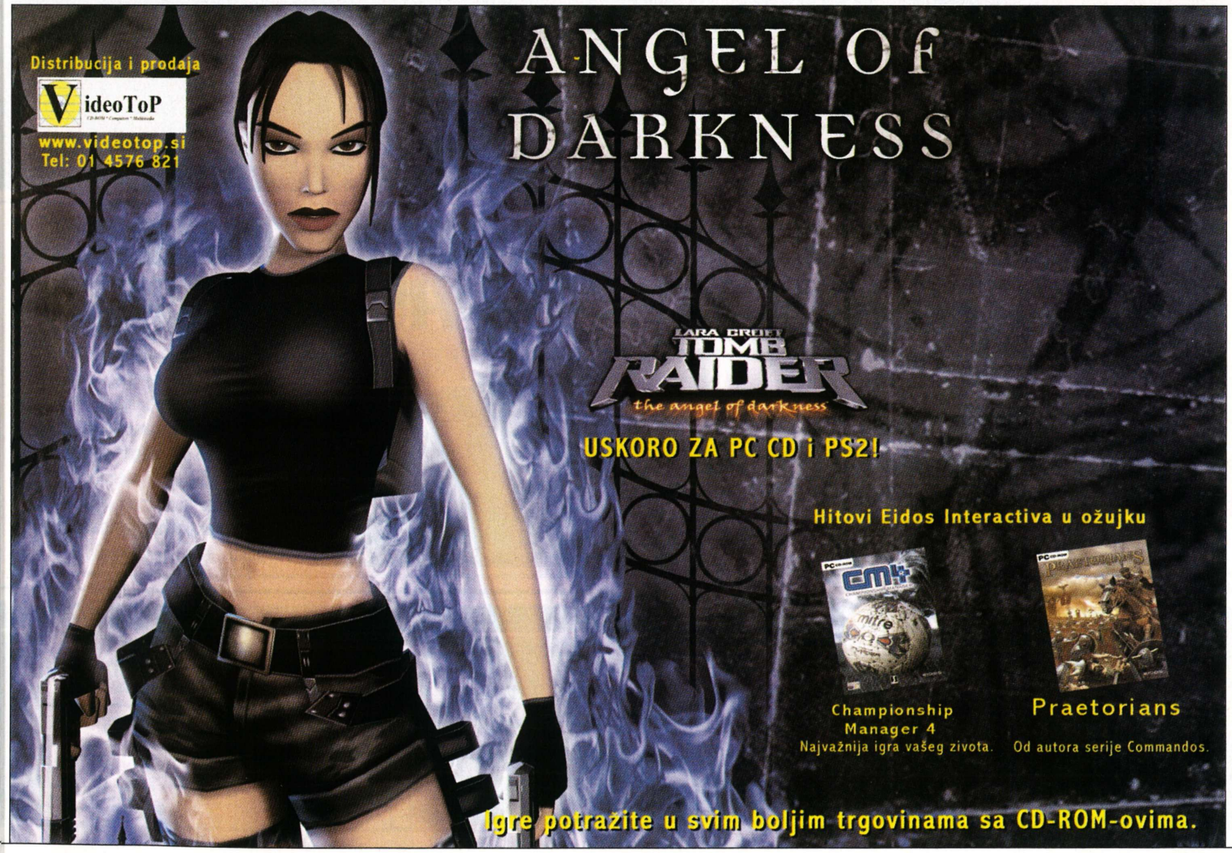
BLACK

SCRAPLAND

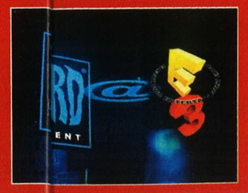
ZEMLJA OTKAČENIH ROBOTA

Novootvoreni studio Mercury Steam, sastavljen od bivših članova Rebel Acta, tvoraca krvave fatanzijske akcije *Severance: Blade of Darknessa*, početkom veljače predstavio je svoj prvi projekt. Riječ je o akcijsko-avanturističnoj ZF-igri *Scrapland*. Ono osnovno po čemu će se taj naslov isticati od gomile žanrovskih mu kolega je superzanimljivo okružje i jedinstven artistički stil koji će ga cijelog prožimati. Mjesto događanja futuristični je grad Chimer, nastanjen otkačenim robotima, a jedan od njih je i naš D-Tritus. Gomila unikatnih puknutih robotskih kreacija, izvrstan humor te obilje akcije sigurno su mnogima od vas i više nego dovoljan razlog da ovaj jedinstveni naslov zaigrate čim se pojavi.





PCinfo



E3 OVE GODINE JOŠ VEĆI

Prema prvim prijavama i samom intenzitetu priprema za ovogodišnji najveći sajam interaktivne zabave, Electronic Entertainment Expo u Los Angelesu mogao bi biti daleko najveći dosad. Sve imalo veće izdavačke kuće potrošit će nevjerojatno velike svote novca na svoje E3 *showove*, oborivši sve dosadašnje rekorde.

FO INFO INFO INF

BLITZ

NFO INFO INFO IN

BUDUĆNOST ELDER SCROLLSA

Morrowind, posljednji nastavak u briljantnu fantazijskom RPG-serijalu Bethseda Softworksa, već je sada poznato sigurno neće biti i posljednji. Bethseda upravo radi na svojem najnovijem RPG-projektu te užurbano traga za nekolicinom novih zaposlenika koji bi se pridružili tom sve većem timu.

ENIGMA U SINGLE PLAYERU

Enigma: Rising Tide, simulacija pomorskog ratovanja koja je u osnovi bila osmišljena samo kao *online multiplayer* naslov, zbog sve veće popularnosti bit će do kraja godine prerađena i u *single player* inačicu, koja će pak sadržava više od 60 jedinstvenih misija te nekoliko desetaka modela ratnih brodova i podmornica.

ULTIMA ONLINE: AGE OF SHADOWS

Najduže živući komercijalni MMORPG *Ultima Online* uskoro će dobiti još jedan novi dodatak. *Age of Shadows* obogatit će njegov virtualni svijet s još jednom novom zemljom, Malas, i cijelom hrpom njezinih stanovnika, florom i faunom te nizom jedinstvenih magičnih predmeta.

FO INFO INFO INF

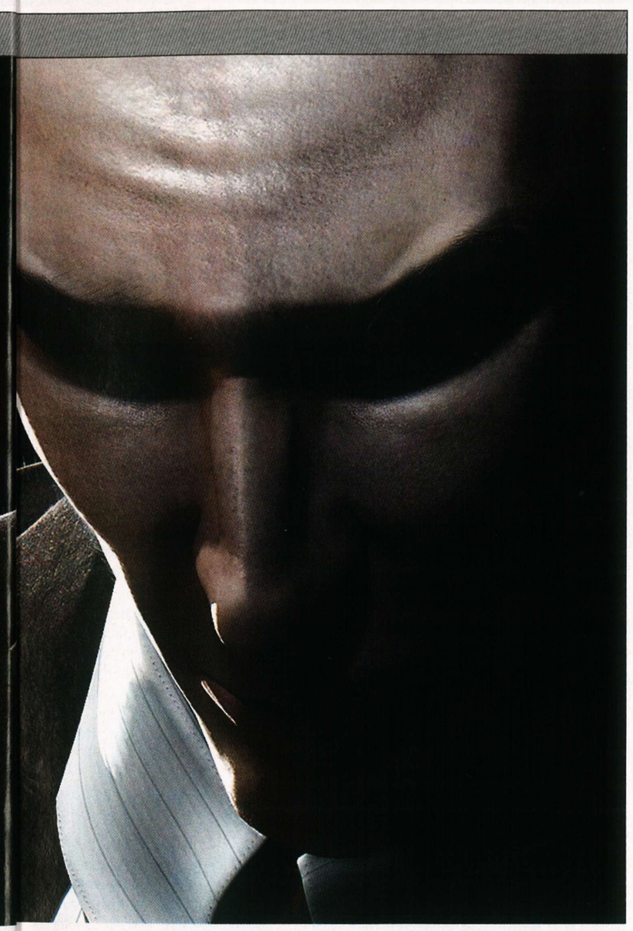
BLITZ

NFO INFO INFO IN

HITMAN 3

40 000 000 $ TEŽAK PROJEKT

Fantastičan uspjeh i kvaliteta prvih dvaju naslova u *Hitman* serijalu naveli su Eidos Interactive da uloži apsolutno sva raspoloživa sredstva u izradu trećeg nastavka. *Budgetom* od više od 40 milijuna dolara koje ta izdavačka kuća ulaže u razvoj svojega novog akcijskoj naslova *Hitman 3* pribiližio se razini hollywodskih *budgeta* namijenjenih filmskim megaspektaklima. Bilo kakvi konkretniji detalji o samoj igri zasad još nisu poznati, okvirno je tek najavljeno da bi mogla izaći tijekom 2004. U međuvremenu, Eidos će, ponukan popriličnim uspjehom filmske inačice *Tom Raidera*, pregovarati s nizom filmskih studija o prenošenju *Hitman* serijala na kinoplatna.



ERA

PROŠLO JE PREVIŠE GODINA

Danski razvojni tim radi na zanimljivom RPG-u nazvanom *Era*. Ne trebate se bojati da će to biti još jedan *hack'n'slash* - igra će biti pravi *role-playing* utemeljen na *questovima*. Računajte da ćete se tijekom svojih avantura sukobiti s čudovištima, istraživati nevjerojatno detaljne krajeve te pokupiti mnogo zanimljivih oružja. Ako vam ne paše biti barbarin i klati sve što naiđe, lagano možete postati korisnik magije ili pak netko tko djeluje iz sjene (recimo lopov). Igra neće izaći prije 2004., pa se dotad jednostavno morate strpjeti.

RESTAURANT EMPIRE

KUHARA STAROG SIN

Enlight Software, ljudi koji su napravili odličan *Capizalism*, vraćaju se s novom *tycoon* igrom. Ovaj put pripremaju igru u kojoj ćete biti zaduženi za restoran, ali ne bilo kakav. Restorani će nicati u tri najveća gurmanska sjedišta, Parizu, Rimu i Los Angelosu, a na vama je da ih učiniti što uspješnijim. Igra je kompletno u 3D-okruženju pa će biti prava poslastica za oči. Očekivani datum izlaska je 11. travnja, kad ćemo svi moći provjeriti jesmo li kuhari u duši.

PREGLED

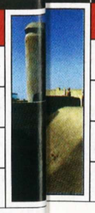
NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA U IDUĆIH 3 MJESECA

OŽUJAK

01.	Freelancer
02.	Rise of Nations
03.	Aquanox 2 Revelation
04.	Master of Orion 3
05.	1503 AD

TRAVANJ

01.	Star Wars Galaxies
02.	Tomb Raider the Angel of Darkness
03.	Republic the Revolution
04.	Tropico 2 Pirate Cove
05.	Etherlords 2



SVIBANJ

01.	Star Trek Elite Force 2
02.	Enter The Matrix
03.	XIII
04.	Medieval Total War Viking Invasion
05.	Galleon

TKO JE TKO U 5 POTEZA

Tim Cain

STAROST: oko 40
PREBIVALIŠTE: SAD
ZANIMANJE: dizajner, producent, veliki zaljubljenik u RPG-ove, suosnivač i vlasnik Troika Gamesa

1. Kako je počeo?

Iako je već prije radio na manjim projektima različitih žanrovskih usmjerenja, Cainovu kreativnost i darovitost prepoznali su tek u redovima Interplaya, gdje je radio na nekolicini vrhunskih RPG-ova kao programer, dizajner te producent.

2. Po čemu nam je poznat?

Fallout, jedna od igara koje je redefinirala koncept konvecionalnih računalnih RPG-ova te nanovo pobudila interes za nj, glavno je Cainovo dosadašnje dostignuće po kojemu ga pamtimo još iz zlatnoga doba Interplaya. I *Fallout 2* je također bilo njegovo djelo, no u jednom trenutku njegova razvoja napustio je Interplay i osnovao svoj vlastiti razvojni studio.

3. Troika Games?

Nakon odlaska iz Interplaya, nezadovoljan tamošnjim načinom rada te sa željom osnivanja manjeg, bliskijeg razvojnog tima s kojim će raditi točno na projektima koje želi i brzinom kojom želi, Cain je u suradnji s nekolicinom drugih Interplayevih prebjega otvorio studio Troika Games.

4. O prvom samostalnom projektu, Arcanumu?

Još prije službenoga otvaranja Troika Gamesa jedna od ideja koja se Cainu i ekipi vrzmala po glavi bio je otkačeni *steampunk* RPG po mnogo čemu nestandardan za tadašnje fantazijske roleplaying koncepte. Igra je uglavnom pokupila vrlo dobre kritike, ostvarila solidan financijski uspjeh te pokazala svijetu da se Cain ponovno vratio u svijet igara, i to da bi radio na vrhunskim RPG- projektima.

5. Trenutačni projekti?

Troika Games studio u ovome trenuku ima nešto više od tridesetak članova, raspodijeljenih na dva posve nova RPG-projekta. Tek je nedavno službeno otkriveno da jedan od njih *Greyhawk: Temple of Elemental Evil*, virtualni remake legendarnog *Dungeons&Dragons* modula. Za drugi se pretpostavlja da je mogući nastavak *Arcanuma* ili nešto koncepcijski mu vrlo slično.

Svi dosadašnji Cainovi projekti, uključujući i najnoviji - *Greyhawk: Temple Of Elemental Evil*

Piše: Damir Đurović

Xboxinfo

DRIVER 3

URNEBESNA JURNJAVA ULICAMA ISTANBULA

Treći nastavak igre koja je davne 1999. u svijet igara konačno unijela doista uspješan i zanimljivo izveden koncept na misijama utemeljenih vozačkih naslova uskoro će se moći igrati na apsolutno svim konzolama. Vrhunski model fizike, pregršt prekrasno realiziranih modela automobila, prenapučene ulice Istanbula, Nice i Miamija te nekoliko desetaka adrenalinom napumpanih misija, sve to dočekat će vas u *Driveru 3* koji će, da stvar bude još bolja, za Xbox konzolu biti dodatno grafički optimiziran. Dodamo li da na razvoju igre radi Infogramesov interni studio Reflections, u čije se uspjehe ubrajaju prošla dva nastavka *Drivera* te nedavno na PS2 konzoli izašli vrtoglavi *Stuntman*, vrhunski doživljaj urnebesnog divljanja uvrnutim ulicama Istanbula je zajamčen. Igra se u prodaji očekuje tijekom jeseni.

ENTER THE MATRIX

DO MAKSIMUMA NABRIJANA AKCIJA

Filmsko znanstvenofantastično remek-djelo braće Wachowski nevjerojatnom je brzinom privuklo mase fanova žednih bilo čega što je vezano uz intrigantni futuristični svijet izvrsno stilizirana *Matrixa*. S obzirom da će 2003. u filmskoj industriji biti obilježena kao godina u kojoj će se pojaviti čak dva nova nastavka, nimalo ne čudi što će onda i svijet igara dobiti prvu u nizu igara utemeljenih upravo na tom filmu. Zahvaljujući otkačenoj ekipi iz Shiny Etnertainmenta (*Messiah*, *Sacrifice*), gotovo smo sigurni da će britki i inovativni koncept *Matrixa* viđen u filmu biti vrlo uspješno prenesen i u virtualni svijet. S obzirom da je *Enter the Matrix* prije svega akcijom maksimalno nabrijana igra, daleko najvažnije bilo je prenijeti cijeli niz za *Matrix* specifičnih specijalnih efekata poput usporavanje vremena i superbrzih obračuna koji pršte od nevjerojatno atraktivnih poteza iz različitih borilačkih vještina. Ako je vjerovati prvim materijalima koji su pušteni u javnost, Shinyju je definitivno pošlo za rukom prenijeti tu jedinstvenost *Marixa* i pritom stvoriti jedan vrlo dinamičan i vizualno atraktivan naslov.

BLITZ

XBOX IZGURAO GAMECUBE

U konzolaškoj utrci između Nintenda i Microsofta došlo je do velikih promjena: Nintendo je po rezultatima prodaje svoje GameCube konzole počeo osjetno kaskati za svojim konkurentom, pa je tako sada Xbox preuzeo drugo mjesto. Naime, nakon što već neko vrijeme uvjerljivo drži tu poziciju na američkom tržištu, sada ju je zauzeo i u Europi, postavši na globalnom planu sve ozbiljniji konkurent uvjerljivo vodećem Sonyju i njegovoj PlayStation konzoli.

RAGE SOFTWARE POTONUO

Vrlo žalosna vijest stiže nam od donedavno jednog od vodećih engleskih razvojnih studija, Rage Softwarea. Iako je njihov posljednji Xbox naslov *Rocky* postigao izvrstan financijski uspjeh i dobio dobre kritike, tvrtka je zbog velikih gubitaka na ostalim projektima morala zauvijek zatvoriti svoja vrata.

DINO CRISIS 3 NAJESEN

Nakon podulje šutnje japanski izdavački div Capcom odlučio je progovoriti o svojoj novoj Xbox ekskluzivi survival- horor projektu *Dino Crisis 3*. Igra će u Japanu premijerno izaći potkraj proljeća, dok ćemo na europsku premijeru nažalost morati pričekati do jeseni.

KAKUTO CHOJIN OTKAZAN ZA EUROPU

Najnovija Microsoftova vizualno gotovo savršena tabačina *Kakuto Chojin* nažalost ipak neće stići na europsko tržište. Razlozi su iznimno loše kritike igrača te poražavajući rezultati prodaje na američkom i japanskom tržištu. No, imamo mi i dobru vijest za fanove borilačkih igara: uskoro stiže jedan drugi, znatno kvalitetniji i zanimljiviji Microsoftov *fighting* naslov, *Tao Feng*.

N.U.D.E.

VRITUALNI LJUBIMAC ZA NEŠTO STARIJE

Sjećate li se zaluđenosti malenim japanskim virtualnim digitalnim ljubicem Tamagotchiem koja je vladala našim prostorima prije nekoliko godina. Dok je ta igračkica bila namijenjena ponajprije nešto mlađem uzrastu, iznimno zanimljiv projekt Microsoft Japana koji konceptom ne oskače mnogo od ideje virtualnog ljubimca koji "uči" i za kojeg se treba brinuti N.U.D.E., što je ovdje skraćenica za Natural Digital Experiment, je igra koja vam na brigu predaje virtualnog "ljubimca" nešto drugačijega karaktera. Riječ je o iznimno simpatičnoj djevojci-robotu koja igru započinje s inteligencijom jednakoj nuli, a njezin će život i ponašanje u cijelosti ovisiti o stvarima koje ćete je vi kao igrač naučiti upravljajući njome dajući joj glasovne naredbe preko Microsoft Voice Communicatora. Svakako zanimljiv koncept, u kojem bi trebala doći do izražaja najnovija dostignuća računalnoga AI-ja kao i nove tehnologije prepoznavanja ljudskoga glasa i komuniciranja s računalom, tj. u ovom slučaju s konzolom.

MICROSOFT KUPUJE VIVENDI?

BLIZZARD, SIERRA, FOX INTERACTIVE USKORO VODEĆI XBOX PROIZVOĐAČI

Nakon nekoliko mjeseci šuškanja i neprovjerenih glasina, čini se da je ipak istina da će Vivendi Universal prodati svoju izdavačku diviziju Vivendi Interactive posvećenu proizvodnji računalnih igara. Zašto je ta informacija zapravo toliko zanimljiva?
Pa, s obzirom da je riječ o tvrtki pod čijom se kapom nalaze zvučna imena kao što su Blizzard, Sierra i Fox Interactive te da posjeduje licencije za naslove poput *Warcrafta*, *Starcrafta*, *Diabla*, *Alien vs. Predatora* i niz drugih vrlo poznatih i nagrađivanih serijala, preuzimanje sveg tog intelektualnog vlasništva bit će sigurno jedan od najvećih pothvata koji će se dogoditi u industriji igara ove godine. Najzainteresiraniji za kupnju goleme Vivendi Interactive izdavačke divizije trenutačno su Microsoft i Electronic Arts. No, prema najnovijim informacijama, koje su sada polako već sve samo ne i službeno potvrđene, upravo je Redmondski div taj koji će ostaviti oko dvije milijarde dolara na jednoj od najvećih transakcija u povijesti svijeta igara. Time bi, dakako, Microsoft svojoj Xbox konzoli osigurao i više nego svijetlu budućnost, priskrbivši joj nekoliko desetaka doista vrhunskih ekskluziviteta. U svakom slučaju, obavještavat ćemo vas kako će se stvari dalje razvijati.

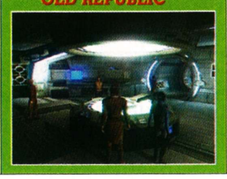
TOP5 NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA

01. BRUTE FORCE

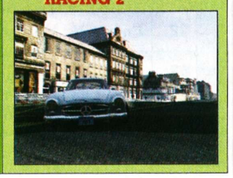
02. NINJA GAIDEN

03. DINO CRISIS 3

03. SW KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



03. PROJECT GOTHAM RACING 2



INFO Gama IT CENTAR
Av. V. Holjevca bb, 10000 Zagreb
tel. 01/6651 777, fax: 01/6651 799

VOLANI
THRUSTMASTER Ferrari FF GT ForceFeedback, 2xF1 gearshift levers, 8way POV buttons 787 kn
LOGITECH MOMO Racing ForceFeedback, exclusive design by MOMO design, 6 buttons, 2 paddle sh. 1018 kn

ZVUČNICI
UMAX 5.1 B-514-01 Home Theatre System 1200W PMPO,4x3W,center 3W,sub 14W 509 kn
UMAX 5.1 B-520 Home Theatre System 1200W PMPO,4x3W,center 3W,sub14W 555 kn
CREATIVE 5.1 Inspire 5.1 Digital 5100 5x6W+sub 12W, EAX, MS DirectSound 694 kn
CREATIVE 6.1 Inspire 6.1 Digital 6700 5x8W+front 20W+sub 22W, remote 1111 kn

MIŠEVI
LOGITECH MX300 Optical 4 tipke, scroll wheel, PS/2,USB, 4.7 Mpixels/sec, 800 dpi 351 kn
LOGITECH MX500 Optical 8 tipki, scroll wheel, PS/2,USB, 4.7 Mpixels/sec, 800 dpi 490 kn
LOGITECH MX700 Cordless Optical 8 tipki, scroll wheel,RF, 4.7 Mpixels/sec, 800 dpi 629 kn

DIGITALNI FOTOAPARATI
FUJI FinePix A202, 2.0 Mpixels,16MB, 1600x1200pix,flash,USB 1.666 kn
FUJI FinePix A303 Zoom, 3.24 Mpixels, 3x Zoom, 2048x1536dpi,16MB, USB 3.194 kn
FUJI FinePix S304 Zoom, 3.24 Mpixels, 6x Zoom, 2048x1536dpi,16MB, USB 4.213 kn

X-BOX
XBOX konzola + 3 original igre 2.037 kn
Control Pad GT.LINE 120 kn
Control Pad BIGBEN XS 231 kn
Controller MICROSOFT 416 kn
Controller MICROSOFT S 546 kn
DVD MOVIE PLAYBACK KIT 370 kn

na svaki komplet PC+monitor
MACOM računala
2 godine jamstva
BEZ NADOPLATE
PDV je uračunat u cijene!
16% POPUSTA!
na kompletnu ponudu donosiocu kupona
za plaćanje gotovinom i virmanom
www.info-gama.hr
NAJPOVOLJNIJI WEB SHOP U HRVATSKOJ!

Piše: Goran Maravić

TECHinfo

WIRELESS WEST POINT

Američka vojna akademija West Point izabrala je SMC kao tvrtku koja će cijelu akademiju prekriti bežičnim mrežnim signalom. West Point je poznat po svom pionirskom duhu kad je riječ o novim tehnologijama. *Broadband* veze su intalirane u toj ustanovi već 80-ih i otad Akademija prati korak s tehnologijom. Odlučeno je da će se prijeći na bežični LAN zbog lakoće korištenja. Izabran je standard 802.11a zbog svoje velike brzine jer je *bandwith* vrlo bitan kad ujutro u 7.30 više od tisuću kadeta uključi svoja prijenosna računala i u isto vrijeme pristupi nastavnim materijalima.

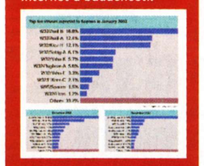
FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

HGspot RAČUNALA

Najveći je hrvatski proizvođač konfiguracija nedugo nakon što se preselio u novi prostor dostojan obima posla kojim se bavi povukao novi poslovni potez. Ponudio je gotove konfiguracije svog branda. HGspot je već prije predstavio svoja jeftina računala kao konkurenciju HT-ovim "Hoću Internet" konfiguracijama, koja su nudila više za manje novaca, a sad su tu i uredska računala te, što nas najviše zanima, gamerske konfiguracije Hydro i Nitro, koje se razlikuju samo u procesoru. Prva koriste Intelove procesore, dok se druga temelji na AMD-ovim proizvodima. Zanimljive su i brojčane oznake koje označavaju ocjenu u 3Dmarku 2001 koju daje to računalo. Za pohvalu je sloboda ostavljena korisniku prilikom odabira nekih komponenti konfiguracije.

SLAMMER - NAJBRŽI CRV NA SVIJETU

Tijekom siječnja Internet je doživio veliko usporavanje, i to zbog jednog crva - poznatog pod dva imena, Slammer i Sapphire. Znanstvenici s Berkeleya su izračunali da je to crv koji se dosad najbrže uspio raširiti po Internetu. Svakih 8.5 sekundi njegov broj se udvostručio, a za samo 10 minuta zarazio je više od 75 000 servera i time toliko usporio njihov rad da su mnogi siteovi padali. Crv je napadao samo servere s Microsoftovim softverom. Kako je najveći korisnik Microsftovih proizvoda Južna Koreja, ona je najviše i osjetila napad crva. Predviđanja su da bi takvi napadi mogli biti najveća opasnost za Internet u budućnosti.



FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

ATI R350

ATI R350

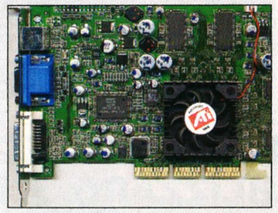
U SERIJSKOJ PROIZVODNJI

Posljednjih mjesec dana svi su na Internetu gutali različite testove novog nVidijinog proizvoda GeForce FX. Zastrašujući izgled same kartice i frekvencije koje sežu nebu pod oblake nisu ipak dovoljne da poraze sada dokazano izvrstan ATI-jev dizajn koji na daleko manjem taktu i uz višestruko manje zagrijavanje daje približno iste performanse. No u ATI-ju ne žele riskirati, dizajn poboljšanog čipa je već spreman. Čak i više nego spreman, početkom veljače ušao je u serijsku proizvodnju. Riječ je o usavršenom R300 (Radeon 9700 Pro) čipu čija će struktura biti optimizirana da pojeftini proizvodnju i omogući nešto veće performanse. Snaga će biti povećana i višim taktom od R300, ali još uvijek nižim od Geforce FX - predviđa se da će R350 raditi na 375 ili 400 MHz. Ovako brz ulazak u serijsku proizvodnju jamči mu onda i izlazak u prodaju potkraj ožujka ili početkom travnja. Zasad se još sa sigurnošću ne može reći kad će GeForce FX u prodaju - prema najavama već je trebao biti. Najvjerojatnije tek u ožujku.

ATI R9100

RADEON 9100 U PRODAJI

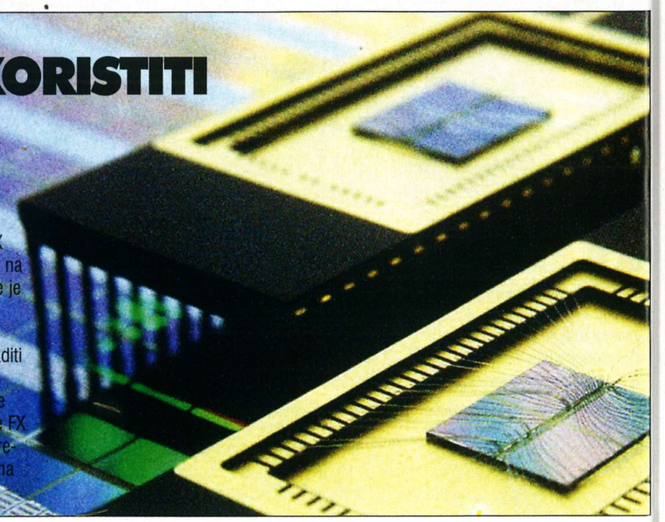
Cijene Radeona 9000 i snažnijeg Radeona 9500 bitno se razlikuju. Slabija kartica je više nego upola jeftinija i tu je ATI naišao na prazninu koju treba popuniti nekim proizvodom koji bi se cijenom i performansama našao u sredini. Kako je Radeon 9000 malo oslabljeni R8500 čip, rješenje se ponudilo samo po sebi, ali brojčana oznaka ne zadovoljava. Tko bi htio kupiti skuplji proizvod koji ima manji broj u imenu? Stoga je ATI pristupio ponovnom preimenovanju i sada se R8500 zove Radeon 9100, a ima i doista vrlo atraktivnu cijenu pa će ga svaki bolje informirani kupac prije izabrati negoli konkurenciju, tj. GeForce 4 MX karticu približno iste cijene, ali mnogo slabijih performansi. Sjetite se da se Radeon 8500 izvrsno nosio s GeForce 3 Ti500 karticama.



ATI R350

ATI R350 ĆE KORISTITI DDR1

Novi ATI-jev čip R350 koristit će DDR-memoriju prve generacije. GeForce FX koristi DDR II zbog visokih frekvencija na kojima radi njihov čip, ali korištenje te memorije je iznimno skupo jer je još uvijek u testnoj fazi. Ulazak te memorije na tržište kao sistemske ne očekuje se prije iduće godine. Kako će R350 raditi na frekvencijama do 400 MHz, nema stvarnu potrebu za tako brzom memorijom, a i cijena će mu biti znatno pristupačnija. Dok se za GeForce FX očekuje cijena od 650 eura u Europi, R350 bi trebao stajati oko 400 eura. Oznaka novog Radeona će biti 9900.



nVIDIA GeFORCE FX

GEFORCE FX MRTAV?

Na brojnim mjestima na webu pojavile su se vijesti da je nVidia odustala od proguravanja GeForce FX kartica i da je proizvođač čipova TSMC dobio instrukcije da zaustavi proizvodnju nakon 100 000 primjeraka. Razlog tome je što njihov proizvod ne može konkurirati ATI-jevim ni po cijenama, ni po lakoći korištenja, a ona mala prednost u performansama je potpuno beznačajna. Pretpostavke su da će se nVidia baciti u cijelosti na razvoj svojih NV31. NV34 i NV 35 čipova da je opet ne bi iznenadila konkurencija. Sve te navode u nVidiji su odbili službeno komentirati, dakle nisu ih ni opovrgnuli. Pouka je da, koliko god da ste velika kompanija, ne valja se previše uljuljati i biti siguran u svoju premoć, jer trenutak genijalnosti kod konkurencije mogao bi vas skupo stajati. Barem je nVidia to trebala naučiti od 3dfx-a kojeg je tako smaknula s trona i još otkupila njegovu radnu snagu.

WESTERN DIGITAL HARD DISKOVI

WESTERN DIGITAL NA 10 000 OKRETAJA

Svi željno očekuju prve Serial ATA diskove da u praksi vide što će novo sučelje značiti za korisnika. Mišljenja smo da će već mnogo biti napravljeno samo promjenom kabela i načinom priključivanja, pa makar se ništa i ne dobilo na performansama, ali čini se da ćemo ipak dobiti i nešto više. Western Digital, ime poljuljanog ugleda zbog grešaka u prošlosti koje su se uglavnom ticale pouzdanosti njihovih proizvoda, predstavlja inovaciju za inovacijom u svom segmentu tržišta. Bili su prvi s 60 GB pločicom, potom su prvi ugrađivali 8 MB *cachea* na svoje diskove. Poizvode diskove vrlo velikog kapaciteta koji imaju izvrsne performanse, a ni pouzdanost im nije zadavala probleme već duže vrijeme. Kao takvi, ponudit će tržištu Serial ATA diskove koji se vrte na 10 000 okretaja u minuti. Svi znamo kakav su skok u performansama pružili 7200 diskovi nakon starih 5400 proizvoda pa s pravom očekujemo isto i od novih WD-ovih diskova. No, tu priči nije kraj. U vrijeme kad svi proizvođači smanjuju jamstvene rokove s tri godine na godinu, WD se odvažio i najavio da će na svoje 10K RPM diskove davati čak petogodišnje jamstvo.

MICROSOFT WINDOWS XP

XP SERVICE PACK S MALIM A

Microsoft je izdao Windows XP Service Pack 1a. Taj a znači da se u tom SP-u ne nalazi Microsoft Java VM, što je u skladu s nedavnom sudskom odlukom da Microsoft mora implementirati Sunovu Javu u Windowse. Oni koji već imaju SP1 neka ništa ne downloadaju jer im novi SP1a neće povećati funkcionalnost OS-a nego bi samo mogao stvoriti probleme, Microsoftova je preporuka. SP1a namijenjen je onima koji još nisu instalirali Service Pack na svoje Windowse XP.

TOP 5 GADGET

Ljudska rasa oduvijek je bila najviše fascinirana svjetlom, na kojem se god stupnju razvoja nalazila. Stoga se ovomjesečni *gadgeti* bave stvarima koje svijetle. Naravno, prilagođeno ultramodernom vremenu u kojem živimo.

01. SVJETLEĆI PRIVJESAK

Vikend navečer, pokušavate otključati vrata nakon napornog izlaska, ali nikako da pogodite prokletu bravu. Rješenje je kupnja svjetlećeg privjeska koji ne zahtijeva bateriju (koju biste ionako zaboravili kupiti).

02. SVJETILJKA BEZ BATERIJA

Kako je to moguće? pitate se. Jednostavno, trebate je samo tresti da bi proizvela energiju. 60 sekundi trešnje i svijetli 5 minuta.

03. INTENZIVNA PAL SVJETILJKA

Personal Accesory Light znači da je svjetiljka mala, ima tri načina osvjetljenja, slabo, intenzivno i blicanje. Baterije traju cijelu vječnost, a dimenzije PAL-a su nešto veće od upaljača.

04. MINI TIME PROJECTION CLOCK

Sat kojem brojke svijetle više nije in. Sad treba imati sat koji svijetli brojke.

05. SVJETLEĆA GOLF LOPTICA

Golf je igra *yuppyja*, a oni ionako nemaju nikad vremena za ništa. S ovim proizvodom mogu poraditi na svojoj igri golfa i po noći.

INDUSTRIJA IGARA IZA KULISA

Istraživanja razbijaju stereotipe o igraćoj industriji, otkrivajući je sve više kao ozbiljan i iznimno unosan posao; igrači su u sve većem postotku odrasli i žene

PRODAJA PO ŽANROVIMA

Koliko je igrača u 2002. kupilo igru iz nekog od žanrova:

Konzole

- 25.1% akcija
- 19.5% sportske
- 16.6% trkaće
- 7.6% zab.-edukativne
- 7.4% RPG-ovi
- 6.4% borilačke
- 5.5% FPS-ovi
- 5.1% avanture

PC

- 27.4% startegije
- 15.9% dječje igre
- 11.5% FPS-ovi
- 9.6% obitelj. zabava
- 8% RPG-ovi
- 6.3% sportske
- 4.4% trkaće
- 4.1% simulacije
- 0.1% borilačke

Prema najnovijim podatcima, industrija računalnih i videoigara u 2002. ponovno je rasla više nego prethodne godine. Pouzdani podatci o prodaji igara u cijelom svijetu još nisu poznati, ali prema dosad provedenim istraživanjima američka je industrija igara narasla nekih 8%. Prodaja igara težila je rekordnih 6.9 milijardi dolara (zanimljivo je da od toga čak 5.5 milijardi otpada na igre za konzole) samo u Americi, objavila je IDSA (Interactive Digital Software Association – američka udruga proizvođača interaktivnog softvera). Osim na najvećem svjetskom tržištu za igre, rekordni su rezultati postignuti i u Velikoj Britaniji, trećem najvećem tržištu (nakon SAD-a i Japana), gdje je prodaja prvi put prešla granicu od dvije milijarde funti.

To je skrenulo pozornost javnosti na pozadinu svijeta računalnih i konzolaških igara: i to pozadinu koja se mjeri u teškoj valuti. Igre su, postaje sve jasnije, golem biznis, koji je, za razliku od ostatka informatičke industrije, proteklih godina neprestano rastao. Čini se da, iako ljudi više ne kupuju toliko računala i ostali softver, igrama i dalje cvijeta.

Prema nekim procjenama, cjelokupna industrija igara godišnje zaradi više 20 milijardi dolara. To, ipak, nije dovoljno da bi po zaradi prestigla filmsku (iako se to često netočno tvrdi, jer se, naime, kod takvih procjena u obzir uzima samo zarada u kinima, što je manji dio filmskih prihoda), ali je znatno jača od glazbene industrije.

Također, mijenja se i dobno i profesionalna struktura igrača. Iako se tradicionalno smatra da su ljubitelji igara mlađa, i to uglavnom muška publika, novija istraživanja pokazuju da to i nije baš tako (naravno, u Hrvatskoj i zemljama sa sličnim nedostatkom računalne tradicije i tradicije igranja igrači su doista uglavnom tinejdžeri). Igre su postale uistinu golem posao koji puca na najšire moguće tržište, a ne samo na računalne fanatike.

Četvrtina šezdesetgodišnjaka kupuje igre

Primjerice, prošlogodišnje ispitivanje europskih kupaca igara koje je proveo IDSA-in engleski pandan ELSPA (European Leisure Software Publishers Association) otkrilo je da najveću skupinu čine igrači stari između 25 i 34 godine. Nadalje, u toj je skupini ljubitelja igara najviše onih koji spadaju u više društvene ''klase'' - uglavnom dobro zarađuju (više od 20 000 britanskih funti na godinu) i 30% njih ima djecu.

Istodobno, prema gotovo svim istraživanjima, broj žena među igračima stalno raste i vrti se oko 40 posto, što se pripisuje dijelom i sve većem broju ''spolno neutralnih'' igara s manje nasilja, poput *Simsa*.

Da igranje postaje sve masovnije, pokazuje brojka od 41% svih Amerikanaca koji u ovoj godini planiraju kupiti bar jednu igru; 63% roditelja; 56% mlađih od 45 godina; 37% starih između 45 i 54 godine; a posebno je zanimljivo da više od četvrtine ljudi starih od 55 do 64 godine planira kupiti neku igru!

Također je zanimljivo da igre s mnogo nasilnog sadržaja, poput FPS-ova – kakve su među "profesionalnim" igračima najpopularnije – zapravo čine mnogo manji dio prodanih igara nego što bi se dalo naslutiti po njihovoj zastupljenosti u igraćom tisku. 55.7% igara prodanih u Americi spadaju u kategoriju E (dopuštene svim dobnim skupinama), a dodatnih 27.6% u kategoriju T (za starije od 12). Igre zabranjene za mlađe od 17 čine samo bijednih 3.5% prodaje.

S takvim omasovljavanjem, dolazi i sve veći rast popularnosti igara za konzole u usporedbi s računalnim. 80% zabavnog softvera prodanog u 2002. bile su konzolaške igre (prije pet godina samo 65%), a samo 20% otpalo je na PC-igre. ''To je još jedan dokaz da tržište za konzole odrasta i širi se daleko izvan svoje ishodišne baze muških tinejdžera'', rekao je predsjednik IDSA-e Doug Lowenstein.

Svijet za sebe

Igre – kulturni medij budućnosti

No, kakva je budućnost igraće industrije i igara općenito? Jon Orwant, profesor dizajna igara na slavnom sveučilištu MIT (Massachussetts Institute of Technology) i istraživač France Telecoma nedavno je održao zanimljivo predavanje na temu budućnosti igara. Orwant smatra da će za desetak godina igre definitivno postati popularnije od svih drugih načina zabave i da će postati ''dominantna kulturna sila''. Širenjem i pojednostavljivanjem alata za izradu igara, mnogo će širi krug kreativaca moći izrađivati igre, koje će onda biti i mnogo originalnije od onih kakve danas proizvode veliki studiji poput Electronic Artsa. Već potkraj ovog desetljeća Orwant predviđa pojavu posebnog žanra, tzv. ''indie'' igara za sladokusce, koje će proizvoditi mali nezavisni studiji. Trend koji se može ocijeniti manje pozitivnim je, kaže Orwant, sve češća pojava ''product placementa'', ili reklama različitih proizvoda, unutar igara.

E3, najveći sajam interaktivne zabave u svijetu

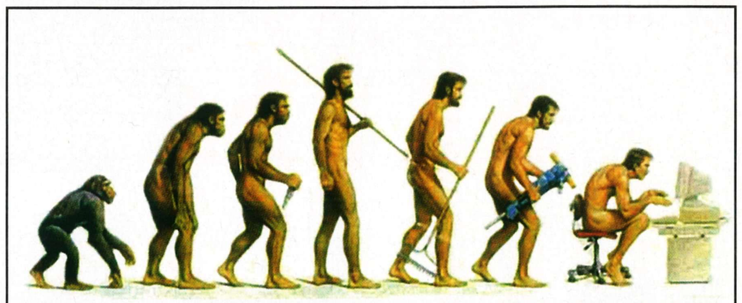
ELECTRONIC ARTS
NAJVEĆI OD NAJVEĆIH

Najbolji primjer za bogatstvo i profesionalizam rastuće igraće industrije je Electronic Arts. Smješten u kalifornijskoj Silicijskoj dolini, on je najveći proizvođač igara na svijetu i jedan od rijetkih koji svoje prste ima u svim žanrovima i platformama. U prošle četiri godine izdao je više od 50 naslova, koji su se prodali u više od milijun primjeraka: od toga je 16 izdano u 2002., u kojoj je EA osim toga povećao prodaju za 30% u odnosu na 2001., na 1.7 milijardi dolara. Dionice tvrtke ukupno vrijede više od 10 milijardi dolara.

S obzirom na sve te poslovne rezultate, možda je iznenađujuća vijest o zatvaranju Westwood Studiosa i otpuštanju velike većine njegovih zaposlenika. EA će ukinuti Westwoodov razvojni studio u Las Vegasu i spojiti ostale studije u zapadnoj Americi u jedan zajednički razvojni centar u Los Angelesu. No, paralalno s tim, pojavile su se glasine o mogućoj kupnji najvećeg Westwoodovog konkurenta, Blizzarda. EA je, naime, najavio uzimanje kredita od 2 milijarde dolara, što se obično događa kad se planira neka takva kupnja. Blizzard je, upravo, kako tvrdi većina analitičara, dragulj koji bi EA volio virjeti u svojoj kruni.

Posljednjih je dana mrlju na uspjehe EA-a bacila i vijest o slabom uspjehu njihove najveće nade, igre *The Sims Online*. Ta masovna *multiplayer* inačica *Simsa*, inače najprodavanije PC- igre svih vremena, zasad ima samo stotinjak tisuća pretplatnika koji plaćaju 10 dolara mjesečne naknade za igranje. Za igru u koju je utrošeno rekordnih 25 milijuna dolara (razvoj tipične *blockbuster* igre stoji između 5 i 10 milijuna) riječ je o razočaravajućim rezultatima, što priznaje i EA koji je računao s mnogo većim brojem igrača.

Electronic Arts. Bez njih bili bi zakinuti za popriličan broj izvrsnih naslova iz, što je najbitnije, svih žanrova


Htjeli-ne htjeli, Evoluiramo

U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 20.03.2003.

TEMA BROJA

MULTIPLAYER IGRANJE

Sve o masovnoj histeriji koja je zahvatila gejmere širom svijeta

- **najigranije akcijske i strateške multiplayer igre**
- **sve o ludosti zvanoj MMORPG**
- **saznajte kako funkcionira naša domaća multiplayer scena, što se, kako i gdje igra**

mikrOSkop

autor: **Krešimir Lauš**

Koordinacija OKA i RUKE

Jeste li ikad razmišljali što se sve događa u vašem mozgu dok igrate neku dinamičnu igru? Jeste li svjesni svih tih skrivenih procesa, razmjene biokemijskih supstanci, divljanja vaših neurona i sveopćeg kaosa koji se odvija tijekom jedne igraće seanse? Vjerojatno niste zato što vam je igranje prešlo u naviku pa za obavljanje određenih radnji više ne morate upotrebljavati svjesnu volju tipa "sad ću pritisnuti lijevu tipku i spržiti ga pištoljčinom..." nego je sve na bazi čiste automatike. Što upravo i je najznačajniji element - a zove se koordinacija oka i ruke...

PREGORENI KORTEKSI

Siguran sam da ste svi bili u prilici gledati kakvog početnika kako se muči s naredbama ili uopće nije u stanju dovući miš na željenu ikonicu. Prezir u očima i posprdan smiješak bile bi redovite reakcije kojima biste popratili dotičnog nespretnjakovića, dok bi vam na vrhu jezika tinjala kakva psovka. No shvatite jadnika i sjetite se da ste i vi prije usvajanja *skillova* kojima se danas tako dičite bili isti takvi. Vaš se um jednostavno trebao priviknuti na složen raspored pritiskanja određenih dugmića u određenom trenutku te njihovo kombiniranje u stvarnom vremenu. Jasno je da spomenute mahnitosti najbolje dolaze do izražaju u kakvom FPS-u ili RTS-u, gdje u samo jednoj sekundi morate obaviti pet-šest radnji. Tako, primjerice, dok strejfajte u nekom od nastavaka *Quakea*, morate u isto vrijeme kombinirati tipku za kretanje, pomicati miš te pravodobno ispucavati tanad ne biste li se riješili mrskog vam gada. A da vježba čini čuda, znaju svi koji su bili u prilici promatrati prave MP-majstore u igri, koji su dobar dio svojih sivih stanica specijalizirali upravo za prilično besmisleno i ne baš lukrativno mrežno napucavanje. Izrazi lica tih napaćenih jadnika jednostavno su nevjerojatni; u žaru trenutka njihove face postaju zaleđene maske na kojima primjećujete tek kolutanje očiju koje prate i procesiraju radnju. Ili se pak pretvaraju u grimase s poluisplaženim jezicima koji vise iz isto tako poluotvorenih vilica... Straaašno... No postavlja se pitanje - zašto? Zato što im mozak sve resurse usmjerava na upravljanje ručicama koje divlje lete po tipkovnici i kližu mišem pa valjda nema vremena zatvoriti gubicu i zaustaviti kapanje sline. Da im u tom svečanom trenutku postavite kakvo dubokoumnije pitanje, njihova potraga za isto takvim odgovorom vjerojatno bi rezultirala pregrijavanjem korteksa i posljedičnim padanjem na pod! Gotovo da bismo ih mogli usporediti s vozačima ralija, koji u najnapetijim trenucima vožnje izgledaju poput ovaca pred klanje ili im pak s lica ne silazi onaj doista tup i ukiseljen smješak. Isto se događa i u RTS-ovima, koji se tek u novije vrijeme konačno pretvaraju u sustav taktiziranja i razmišljanja, dok su u "najboljim" *Warcraft 2* danima bili tek jedan od pojavnih oblika natjecanja u izdržljivosti ručnog zgloba.

UZAVRELI PRSTIĆI

Zanimljivo je pogledati po čemu to zapravo "pritišćemo", žarko želeći postići savršenstvo koordinacije. Nekoć je to bio joystick i samo joystick, pa stari mačci itekako pamte dane kad im je pod oznojenim prstima klizila crna plastika, a crvena dugmad strasno pozivala na paljbu. Ili ne daj bože automatsku. Sve je bilo u pomicanju ručice po osnovnim osima, tako da bi čak i najgori početnici tim čudom ovladali za samo nekoliko sati. Nije se uopće postavljalo pitanje koje će se igre igrati palicom jer su se sve igrale, a kao najekstremniji primjer navodim kretanje joystickom u jednom paint programu. No, čini se da se Njegovo Visočanstvo bliži svom nesretnom kraju, što nam možda najbolje potvrđuje slučaj *Freelancera,* gdje će se upravljati isključivo tipkovnicom i mišem. I sama bi pomisao izbacivanja gospodina J. iz jedne svemirske simulacije prije bila smatrana čistim svetogrđem, dok se sada situacija, čini se, mijenja. No, što je to toliko magično u kombinaciji tipaka i miša da svakog PC-korisnika tjera na privikavanje ili smrt? Vjerojatno čulno iskustvo koje se javlja pri intimnom druženju s mišem, koje pak proizlazi iz njegove preciznosti i glatkog kliženja po desktopu monitora. Miš je, zasad, svakako najprirodniji način komuniciranja s vašim strojem i pripadajućim igrama jer ga povrh svega krasi elegantna analogija koja se izravno pokorava impulsima vašeg mozga. Sjetite se tako *Aquanoxa* i vrhunskog užitka koji vam je pružao dok ste svojim štakorčićem upravljali podvodnim plovilima. Svaka misao izravno bi se odrazila na pomak vaše ruke koji bi pak precizno bio prebačen na brodske kontrole. Ma kao da ste obukli prokletu podmornicu! Prema tome, miš je tu da ostane, a kojekakve ergonomske kerefeke nisu ništa drugo doli dodatna kompliciranja. Stvarno ne razumijem ljude koji se nakon višegodišnjeg igranja na klasičnoj tipkovnici mogu priviknuti na onu razlomljenu ili, ne daj bože, kakvu još spetljaniju. Treba opet proći određeno vrijeme da se čovjek privikne, treba ponovno stvoriti podsvjesne mehanizme odgovorne za transparentnu kontrolu i tako dalje, i tako dalje... Dajte mi ono što kužim i više me dirajte! A ima li frenetično igranje uz upotrebu navedenih kontrolera i nekakvu praktičnu svrhu osim one koja se ogleda u progresivnom povećavanju *fragova*? Ima i te kakvu jer nam naime akcijom napumpane igre vježbaju motoriku i općenito sustav koordinacije uma i tijela. Dajte nekom vještom igraču kakvu tehničku spravicu kojom bi, ne daj bože, trebalo u stvarnom vremenu obavljati kakve bitne radnje i promatrajte kako samo u nekoliko minuta svladava za ostatak populacije taj gotovo nemoguć zadatak. Prema tome, vi mlađi, recite fino svojim dosadnim mamicama da ćete zahvaljujući modernim igrama jednog dana postati redatelji slike u kakvom CNN-u i da im je stoga bolje da vas ostave na miru kako biste se mogli dodatno usavršavati. Bez zezancije, činjenica je da "pametne" igre razvijaju mozak, a kao što vidite, čak ćete i od najstupidnijeg FPS-a imati nekakvu korist. No, samo da sve ne ostane na besmislenom povećanju *fragova*.

Kad se sagleda primarna potreba jednog *start-gamera vulgaris* onako, objektivno, ispadne da je napucavanje *botova* poprilično skup sport

HEROJSKI otpor Bismarcka

POSLJEDNJE uporište

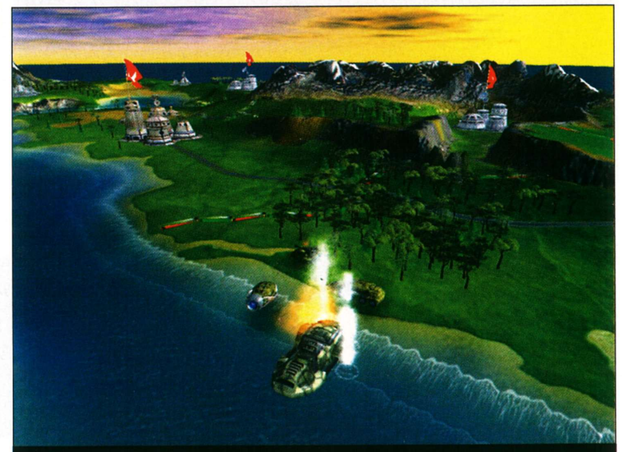
DINARA u praskozorje

IZLAZAK NAJAVLJEN ZA proljeće 2003.

PEARL HARBOUR 3045.

IZDVAJAMO / STRIČEK, A KAK' SE TO IGRA?

Unutar jednog kruga svaki igrač (ljudski i/ili AI) radi niz potpoteza. Prvi igrač počinje gerilom, odnosno postavlja je na položaje. Drugi potpotez je pomicanje regularnih jedinica, napad na protivničke trupe, osvajanje zemalja i uspostava vlasti nad njima. Treći je ubiranje poreza od osvojenih zemalja i novačenje/kupnja nove vojske, a završni otkrivanje postojećih tajnih savezništava i uspostava novih. Potom je na redu drugi igrač, koji čini isto.



POHOD na crvene zastave

Mislite da je vrijeme klasičnih TBS-ova prošlost? Hijaooo, kako li samo griješite...

MASSIVE ASSAULT

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Wargaming.net** ■ IZDAVAČ / **nepoznat** ■ ŽANR / **TBS** ■ **http://www.massiveassault.com/**

"Igra u kojoj je lako svladati osnove, no za majstorsku titulu treba mnogo vježbe"

Turn based strategije izazivaju veću ovisnost od bilo koje strategije u stvarnom vremenu. Koliko ste samo puta pomislili "još samo ovaj potez" , a onda se to pretvorilo u još nekoliko sati igranja zbog nepredviđenih akcija što ih protivnik može poduzeti. Za razliku od strategija u stvarnom vremenu, gdje je (uglavnom) najvažnije brzo klikanje i štancanje što većeg broja vojnika koji će se onda sjuriti na neprijatelja, u *turn based* strategijama daleko veću ulogu imaju promišljeni potezi i dugoročno planiranje unaprijed. Najsvježiji vam je primjer vjerojatno *Civilization 3*, a ako ste tek ušli u virtualni svijet, onda bismo kao primjer mogli uzeti - šah. Gdje ćeš bolje usporedbe :). Odvažna ekipa pod imenom Wargaming.net odlučila je pomalo uspavani žanr strategija na poteze prodrmati nečim potpuno novim. Premda i ne treba neka posebna fabula da biste se pošteno porokali, radnja *Massive Assaulta* počinje na Zemlji, u dalekoj budućnosti, kad je čovječanstvo naselilo već mnoštvo planeta. Na Zemlji se vodi stalna borba za vlast između koalicija Axis-of-Good (to su, dakako, dobri momci) i Shadow Clique (ti momci i nisu toliko loši, no može se reći da ipak spadaju u igrače koji preferiraju prljave igre). Uvidjevši da sile Dobra imaju prevelik utjecaj na majčici Zemlji, Shadow Clique se okreće vrbovanju kolonija na planetima u bespućima svemira. Neke su uspjeli nagovoriti da se stave pod njihov patronat, dok su ostale sačuvale neovisnost, no i to je bilo dovoljno da Axis-of-Good krenu u akciju i eto nam prve borbe.

Budući da vam je sam način igranja opisan u jednom od priloženih okvira, neću vam i ovdje o tome drviti, nego ću se radije posvetiti trenutačno nam poznatim detaljima. Za razliku od ostalih strategija, koje se temelje na skupljanju resursa, *Massive Assault* se temelji na čisto vojnim stvarima. Autori su je zamislili kao pravu vojnu igru u kojoj igrač brine samo o vojnim stvarima kao što su razmještaj jedinica, borba, koga napasti, s kime ostvariti savezništvo, da li se pozvati na Ustav i tome slično, dok su ekonomska pitanja zastupljena tek posredno i tiču se opskrbe/novačenja svježih snaga. Trupe koje će vam biti na raspolaganju ugrubo bi se mogle podijeliti na zračne, kopnene i pomorske, a koliko ćete koje upotrebljavati ovisi jedino o konfiguraciji terena na planetu na kojem se trenutačno nalazite. Sve one imaju neku vrstu transporta, topništva i ostalih snaga, a bit igre je u kombiniranju svih tih jedinica odjednom jer jedne bez drugih ne mogu. Topništvo je, primjerice, snažno i skupo, no ako mu se tko približi, neće imati nikakve šanse ne budu li ga branile jeftinije, ali za blisku borbu pogodnije trupe. Transporti će pak biti od vitalnog značenja za presijecanje protivničkih linija opskrbe, no toliko su slabi da ih je na putu do odredišta potrebno braniti, kako ne bi bili uništeni, a time i skupocjene trupe koje prevoze. I teren također znatno utječe na ishod borbe. Naime, različiti tereni omogućuju različite brzine kretanja, dok su uski prolazi kao stvoreni za postavljanje zasjeda pa ako koji zauzmete, moći ćete i s nekoliko lošijih jedinica dugo zadržavati neprijatelja, pa čak ga i posve uništiti. A kad vaše snage zakažu, na red stupaju tajna savezništva, odnosno paktovi za koje protivnik ne zna. Dakako, kad ste s nekim u savezu, na raspolaganju su vam i njegove trupe, no protivnik to zna i bit će spreman za veću borbu, no ako savez držite tajnim, na raspolaganju vam je gerila koja će vezati manji dio neprijateljskih snaga. Kad protivnik napadne jednu takvu zemlju, misleći da je neutralna, bit će neugodno iznenaden kad u javnim glasilima pročita da ste s dotičnom u savezništvu i da je vaša vojska spremna dočekati agresora. Budući da nema vremena dovući pojačanja, ishod je očigledan :).

Vjerujem da smo vas i s ovo malo datalja uspjeli zaintrigirati za igru, a na opsežniji prikaz morat ćete ipak pričekati još neko vrijeme. ■

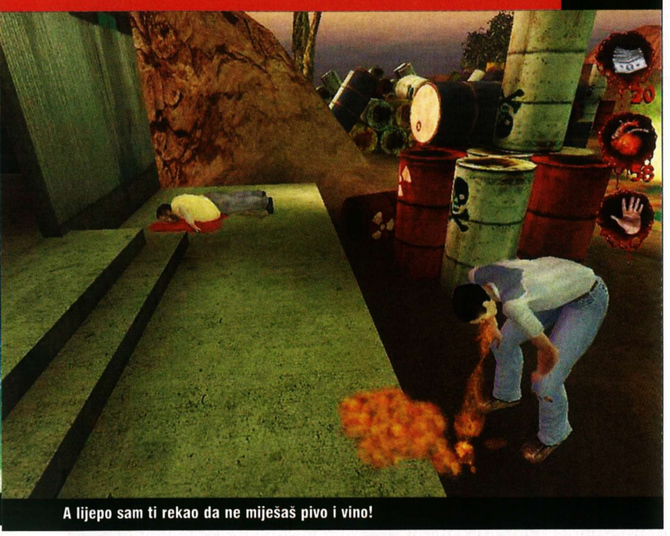
INFOPLUS / WARGAMING.NET

Svakog *gamera* koji nije baš ovaj tren ispuzao iz neke davno zaboravljene špilje ime ove kompanije najvjerojatnije asocira na kakve web-stranice koje se bave samo "wargamingom". Zbog čega su si dali takvo upečatljivo ime, nismo ih stigli pitati, no uspjeli smo doznati da koncept za njihov prvijenac što vam ga danas predstavljamo postoji već šest godina i da su za to vrijeme detaljno isplanirani svi aspekti *gameplaya*, pa se samo čekalo na izradu enginea koji će sve to moći dovoljno kvalitetno pogoniti i u *single playeru* i u *multiplayeru*.

Wargaming.net

SVAKA IGRA ima svoju Omahu

PRVI POGLED NA

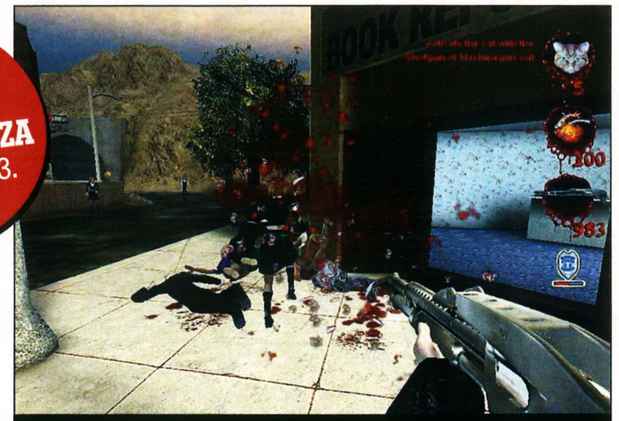


A lijepo sam ti rekao da ne miješaš pivo i vino!

Nije bila dobra i moro sam je umlatit lopatom

Ajd, ajd, diži se, pa ni je ko da krvariš...

IZLAZAK NAJAVLJEN ZA ožujak 2003.



Nikad od mačke kvalitetnog prigušivača

IZDVAJAMO / BIT ĆE KRVI

Da, da, daaaa, bit će krvi, i to na galone, a mi se samo nadamo da će u tom elementu *Postal 2* prešišati trenutačnog vladara, iliti *SOF2*. Iako se ne najavljuje sustav otkidanja pojedinih udova i ostalih komada tijela, po slikama možemo zaključiti da će igra obilovati crvenom tekućinom koja će se razmazivati po zidovima i curiti s okolnih objekata. Nadalje, scene poput hrpe zapaljenih leševa te masovnog povraćanja svakako nadilaze sve što je ikad viđeno, a fizikalni model odgovoran za realno ponašanje mrtvih tjelesina trebao bi biti nešto nevjerojatno. Tako će se leševi drmusati kad ih lupite nogom ili kakvom alatkom, pa nas to malo podsjeća na odličnu fiziku iz *Dooma 3*. Nema više mjesta lažnom moralu, pa nakon svega kažemo: "Navuciti zaštitne rukavice i mesarske pregače i spremno dočekajte boleštinu koja se zove *Postal 2*!"

Sretni članovi memorijalnog društva "Aushwitz"

Krvava klaonica

POSTAL 2

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **In House** ■ IZDAVAČ / **Running with scisssors** ■ ŽANR / **FPS** ■ **www.postal2.com**

PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

"Postal 2 gledamo kao šaku u oko cijeloj industriji virtualne zabave, koja bi konačno trebala reći "dosta je preseravanja i lažnog morala!"

Postal? Postal? What the fuck is postal?! Razjasnimo, postal ili preciznije going postal je jedan krasan izraz skovan u Americi osamdesetih koji bi doslovce značio prolupavanje do ludila i nasumično klanje i razaranje svojih bližnjih. Zašto? Jednostavno zbog toga što je dotična grupica vrlo (očito previše) isfrustriranih poštara jednog dana malo popizdila te odlučila prolupati do ludila i baciti se u nasumično klanje i razaranje svojih bližnjih. Ha, odsad ćete sigurno na momke koji preko vrata nose velike crne torbe gledati maaalčice drugačije. A vođeni upravo takvim svjetonazorima dotični dečki su 1997. napravili prvi *Postal* iliti izometrijsku pucačinu s naznakama RTS-a. Vodeći jednog malog čovječuljka, klali bi i palili sve oko sebe, uključujući i sasvim bespomoćne civile, te pritom najvjerojatnije bezgranično uživali. Nažalost, igra je bila ograničena na 2D SVGA grafiku te smo mogli samo sanjati kako bi bilo divno kad bi se sve prebacilo u trodimenzionalni FPS. Znate, ima Boga jer snovi se konačno ostvaruju!!! I to kakvi! Vidite, *Postal 2* bit će jedna od najmorbidnijih i najslobodnijih igara u cijeloj povijesti zabavne industrije, pa smo već sada toliko ushićeni da se autorima klanjamo do poda i hvalimo njihovo sveto ime dokle god je svijeta. Tako će za suze radosnice biti odgovoran interaktivni gradić Paradise, Arizona, koji će vrvjeti svakojakim življem te maštovitim lokacijama (policijske stanice, crkve, sexi shopovi) u koje ćete radosno zavirivati i još radosnije ubijati sve oko sebe u, u... najboljoj maniri apsolutne političke nekorektnosti!!! Štooooo? Da, oh da! *Postal* DVA bit će natrpan najrazličitijim etničko-političko-socijalnim skupinama koje se u modernoj Americi ne smiju ni imenovati kako se slučajno ne bi povrijedila njihova prava te se tako obeščastili sveti temelji moderne im demokracije. Ubijanje crnaca i žutih? Nema problema! Rasipanje crijeva lokalnim policajcima te Jehovinim svjedocima? Dakako! Razaranje bespomoćnih invalida i poluslijepih bakica koje se ni nasilu ne mogu okarakterizirati kao jasna i prisutna prijetnja (clear and present danger)? Ma normalno, *Postal 2* pljunut će u oko svim kretenima koji pokušavaju ograničiti taj po prirodi tako liberalan virtualni medij i kao takav možda omogućiti jednu novu eru u razvoju zabavnih tehnologija! Stoga, ako se već sada osjećate ugroženima, pišite fino svojem kongresmenu (ups, saborniku, saborniku) te se žalite na bezočne diskriminacije i tako realne deskripcije nasilja. A mi vam pak savjetujemo da ipak razmislite o nabavci ove gadosti (kad dođe, jasno) te izlijećite svoje frustracije npr. na bjelačkom smeću. Nitko nije zakinut ni zaboravljen pa se nitko ne bi trebao ni vrijeđati! A da će igra ići u krajnosti, ići će. Tako se osim *Unreal* enginea kao kreatora okoline, očekuje i fizikalni model odgovoran za realno ponašanje živih ljudi i prilično "mrtvih" leševa, što će se najbolje vidjeti u opciji šutanja mrtvaca (nogom, lopatom itd.) Oružja? Straaašna, što kažete na upotrebu mačkice kao prigušivača? Aha, tako sam i mislio. Kakav vam je pak stav o masovnim ubojstvima te posljedičnom gomilanju i paljenju leševa? Odlično! A ako ste fetišist na povraćanje, bacite toj curici malo otrovnog plina i promatrajte kako se guši u vlastitoj bljuvotini. Ma divno! Sve u svemu, kad nam igra konačno dođe, očekujte jednu *in depth* recenziju, a dotle uživajte u ovim lijepim slikama koje si možete isprintati i zalijepiti u obiteljski album. Noooot... ■

INFOPLUS / GARY COLEMAN

U *Postalu 2* moći ćete ubijati čak i poznate osobe iz američkog javnog života!!! Tako će prvi na redu biti izvjesni Gary Coleman, pa ako znate tko je on, blago vama. No, čak će i najneinformiraniji igrači zasigurno prepoznati barem nekolicinu notornih Amera, te im poslije smjestiti metak u čelo (ili ih spaliti, zagušiti, raznijeti, zapaliti itd.) Što je sasvim lijepo, imamo li na umu kako bi uz sigurne tužbe i protestiranje hordi moralnih nezadovoljnika, *Postal 2* mogao odškrinuti vrata novoj vrsti virtualnog izražavanja. Stoga ga gledamo u ponosnom svjetlu jednog *South Parka* i sličnih kreacija koje se ne boje koristiti Peti amandman, čime se uostalom dotična nacija tako strastveno ponosi i hvasta!

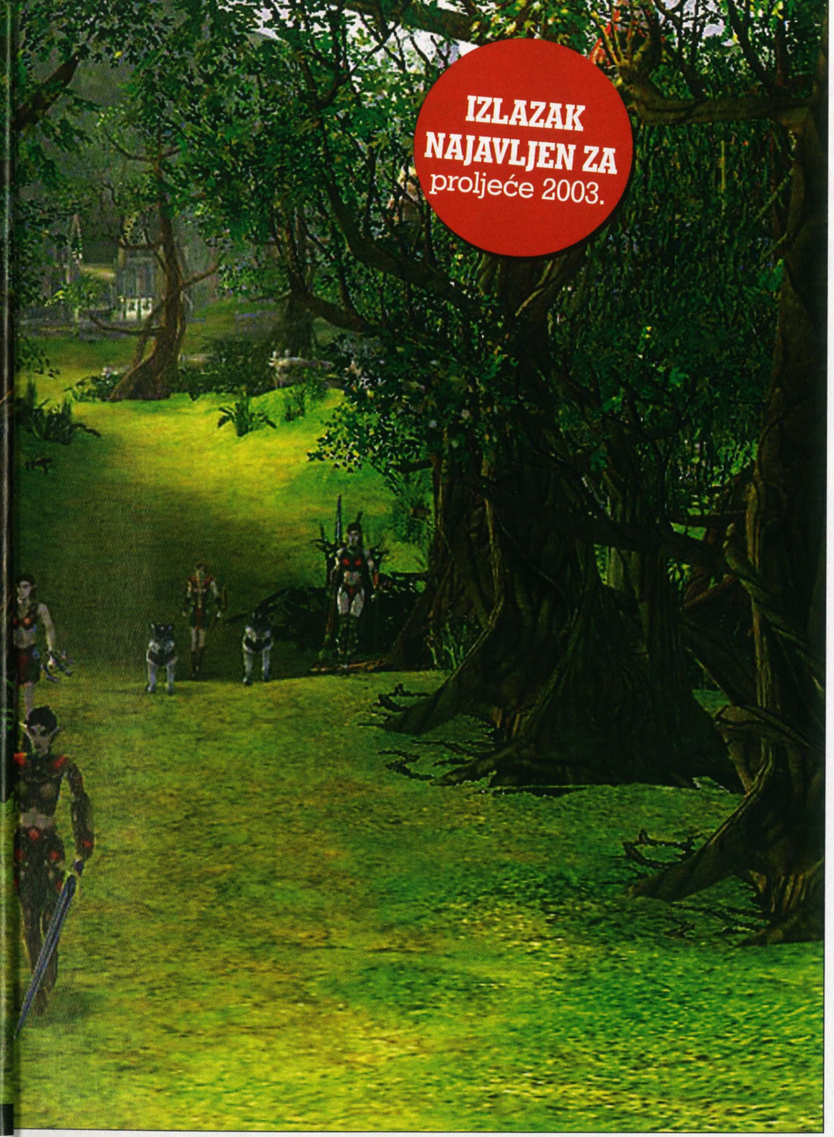
Ovaj je totalno otišo Postal...

PRVI POGLED NA

LIIIIIIK svodnikaaaa

DŽENTLMENA ni za lijek, same su to tražile

PREDAJEM SE, bezuvjetno. Zapravo...



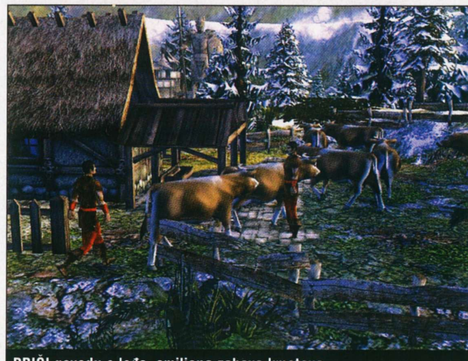
IZLAZAK NAJAVLJEN ZA proljeće 2003.

SPELLFORCE: ORDER OF DAWN

MALI ŠUMARAK, a u njemu selo

INFOPLUS / VOLKER WERTICH

Ako vam još nije zazvonilo, riječ je o čovjeku koji stoji iza *Settlers* serijala. Njegov rad na *Spellforceu* traje već gotovo dvije godine, ali je to tek nedavno otkrio. Ako sve bude kako treba i ako njegove ambicije budu ostvarene, *Spellforce* će biti igra o kojoj će se pričati.



PRIČI govedu s leđa, omiljena zabava kmetova

Fantazijski hibrid svega i svačega

SPELLFORCE ORDER OF DAWN

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Phenomic Gamest** ■ IZDAVAČ / **JoWood** ■ ŽANR / **RPG-strategija** ■ **www.spellforce.com** ■

PIŠE **Autor**
xxx.xxx@janus.hr

Koliko ste puta tijekom igranja RPG-a poželjeli zaigrati neku strategiju ili FPS? Ili još bolje, koliko puta poželjeli zaigrati sve troje odjednom? Nikad? Pa da budemo iskreni, nismo ni mi, ali svejedno smatramo da je ideja vrijedna razmatranja. Dakako, ako netko to uspije strpati u jednu funkcionalnu cjelinu, mnogi će mu se diviti, zaradit će hrpu love, a možda i padne pokoja žrtvena djevica. No bilo kako bilo, činjenica je da Phenomic, njemački studio pod vodstvom Volkera Werticha, već dvije godine mukotrpno radi na svom projektu i da je prije nekoliko tjedana, napokon, odlučio razotkriti više informacija o njemu. Dakako, riječ je (znamo da znate, ali eto… moramo unijeti malo dramatike u najavu) *Spellforce - Order of Dawn*, igri koja sadrži (ili bi barem trebala sadržavati) elemente RPG-a, RTS-a i FPS-a. Kako ideja kombiniranja tih triju žanrova vjerojatno pobuđuje određeni skepticizam, bio bi red da na neki način to neutraliziramo zdravom dozom dobre volje i optimizma.

Priča oko koje se plete cijela igra klasična je epopeja o borbi između dobra i zla. Naime, kako se čini, nekoć davno, u udaljenom svijetu, tri-naest pohlepnih čarobnjaka izazvalo je opći nered oslobađanjem elementarnih sila. Taj nesmotreni čin prouzročio je određenu materijalnu štetu. Ostaci svijeta teleportima su povezani leteći otoci, a populacija koja na njima živi uspjela se tijekom vremena prilično dobro snaći s onim što joj je bilo na raspolaganju. Uglavnom, osam godina nakon što su kaos i smrt napravili opći dernek, Zlo se odlučilo vratiti i dovršiti posao. Točnije, vjerovali ili ne, iza inicijalne katastrofe nalaze se drevni zli bogovi. Kako svemu zlom u igrama postoji neka protuteža, tako u cijelu priču upada naš protagonist. Glavni lik, to jest vi, svojevrsni je besmrtnik koji je sudbinom vezan uz tzv. *Blood Rune* (tijekom igre skupljate rune, koje vam sustavno dodaju nove vještine, a pomoću njih dobivate i nove jedinice). Vještine u RTS-u? *Warcraft 3*? Pa, recimo. Ipak, nemojte mislite da se vaš izbor time završava, naime autori se hvale i sustavom borbe koji podsjeća na *Dungeon Siege*. Borba kao u akcijskom RPG-u i *real time strategija* odjednom, zvuči komplicirano? Čekajte da čujete ovo: budući da se igra odvija na otocima koji su povezani teleportom, čini se da će naš protagonist moći putovati i na karte koje je već posjetio. Još bolje, Phenomic tvrdi da ćete ondje nerijetko naići na potpuno različitu situaciju od one koju ste ostavili (oslobođeni teritorij opet pod okupacijom, novi podzadatci, pauk vam odnio auto itd.). I da bude još bolje, sve će se odvijati simultano. U prijevodu, imat ćete u rukama gomilu teritorija i pokrajina, u njima će se cijelo vrijeme nešto događati, a vi ćete klati kao u *Dungeon Siegeu*. K vragu, ako ovo neće biti zbunjujući kaos, onda neće ništa, ili se to nama samo čini. Menadžment resursa, borba u stvarnom vremenu, gomila karti, hrpa popratnih faktora - sve odjednom.

No, na svu sreću, igra koristi takozvani *Click'n'Fight* sustav pomoću kojeg je moguće izbjeći cjelokupan kaos kakav smo vidali drugim RTS-ovima (izaberete čaroliju i onda u općem neredu potpuno promašite izabranu metu, izgubite manu i u načelu dobijete daleko veću šansu da izgubite partiju/kampanju). Da skratimo priču, riječ je o intuitivnom *pop-up* izborniku pomoću kojeg svim obližnjim jedinicama možete dati naredbu vezanu uz objekt na koji ste kliknuli. U igri postoji i velik broj drugih *gudisa*. Primjerice, mogućnosti izmjene perspektive, iz klasične poluptičje preko ptičje pa sve do one najzanimljivije - iz prvog lica. Tako ćete osobno moći sudjelovati u bitkama te cijeloj stvari pristupiti, jelte, *personally*. Druga vrlo zabavna stvar je kombiniranje dostupnih vojski. Naime, vašu početnu vojnu silu (koju zazivate, normalno) moguće je kombinirati s nekom drugom rasom te dobiti eventualno kakav bonus u proizvodnji (ljudi+patuljci = novo oružje, poboljšano rudarstvo, kvalitetniji oklopi i midget seks, primjerice). Naravno, priča se tu ne završava, naime neke se rase jednostavno ne podnose, što može izazvati napetosti u savezu, pa čak i sukobe unutar vaših redova. *Got the idea*? Okej - smjer zaključak.

Spellforce: Order of Dawn zanimljiva je kombinacija manje-više svega osim zrakoplovnih i autosimulacija. Ako sučelje doista bude jednostavno i intuitivno kao što autori tvrde, igra bi mogla biti *the next big thing*. Ako ne, pripremite se na kaos kakav u životu niste vidjeli. ■

«A pitamo se kako uspijevaju smutiti muškarce. Magija! Vračanje! Hokus-pokus! Tc, tc, tc

IZDVAJAMO / CLICK'N'FIGHT SUSTAV

Iako priložene slike nisu pretjerano velike, prezentiraju vam poznati *single-click* sustav pomoću kojeg ćete se lako moći snalaziti u masovnim bitkama. Njime ćete, naime, klikom na neprijatelja na izbor dobiti sve jedinice kojima je on u dometu, sve njima dostupne čarolije te sve njihove posebne sposobnosti.

Nakon toga kliknete na jedan od izbora - i to je to.

"Epske povijesne bitke u zlatno doba veličanstvenog Rima"

ROME TOTAL WAR

"Obilježja igre su iznimna realnost, kaos prave bitke te golema količina utrošenog vremena"

Kišno, maglovito jutro. S visokih stabala crnogorice u tamnozelenim se slapovima slijevaju buseni mahovine, a negdje u mraku, među granjem, stotine barbara već čeka na vas spremnih sjekira. Što učiniti nego podignuti mač, zapovijediti legijama neka krenu i viknuti: "Pustite paklenog!"

PIŠE **Berislav Jozić**
berislav.jozic@janus.hr

Total War igre (*Shogun* i *Medieval* + nekoliko *mission packova*) donijele su na naša računala upravljanje ekonomijom velikog carstva, diplomatske spletke zaraćenih ili polumirolju-bivih država, velik broj jedinica različitih osobina, prednosti i mana te, najvažnije, goleme bitke u kojima elementi poput visine položaja, formacije, umora, morala i vremenskih prilika bitno utječu na ishod. Ali, nešto je ipak nedostajalo. Šareni *spriteovi* na osrednje detaljnim 3D pozadinama u borbi i 2D karta s nešto malo ukrasa u strateškom dijelu jednostavno nisu dovoljno vizualno primamljivi da bi se prosječan igrač zadubio u igru. Novi nastavak, smješten u doba i prostor vladavine veličanstvenoga Rimskog Carstva ispravlja i tu grešku, obećajući da će biti strategija bez premca. Iako će se u meduvremenu pojaviti *Praetoriansi*, tematski i žanrovski identičan naslov od *Rome: Total Wara* očekuje se znatno više realizma i ukupno osjetno realniji i sadržajniji dojam.

IZDVAJAMO / Osvajanje gradova

U dosadašnjim *Total War* igrama opsade su prikazivane relativno jednostavno, no u najnovijem nastavku pokušalo se ići korak dalje. Kad se protivnici skriju iza kamenih zidina, na raspolaganju će vam biti divovski katapulti za njihovo rušenje, ovnovi za razbijanje vrata, ljestve i tornjevi na kotačima koje možete nasloniti na zidove i unutra ubaciti svoje ratnike te vreće baruta koje naslagane pri dnu zida i potpaljene mogu urušiti velike dijelove protivničke obrane. Iako je opsada zapravo glavno obilježje srednjovjekovnog ratovanja, a ne rimskog, s velikim ćemo užitkom iskušati spomenute instrumente uništavanja, veseleći se što živimo u civilizirano doba kad se gradovi napadaju SCUD-raketama, koje su mnogo "humanije".

MOTION CAPTURING U STRATEGIJI?

Kreatorima *Rome: Total Wara* nije bilo dovoljno napraviti novi, suvremeniji engine koji bi novi nastavak učinio sličnim ostalim igrama istog žanra na tržištu - oni su se odlučili za divovski korak naprijed. Najzanimljiviji vizualni

INFOBOX

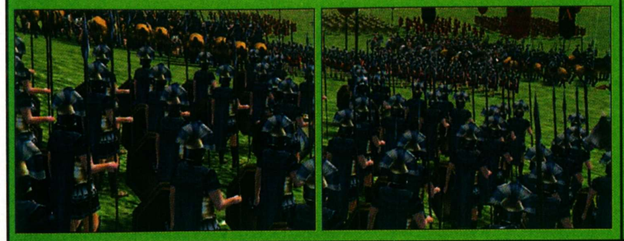
- **Rome: Total War**
- PROIZVOĐAČ **Creative Assembly**
- IZDAVAČ **Activision**
- ŽANR **RTS**
- IZLAZI **oko Božića**

www.totalwar.com

CREATIVE ASSEMBLY / Taj se britanski studio fokusirao na izradu PC RTS-ova čija se koncepcija temelji na što većoj realnosti, tj. uzimanju u obzir svih elemenata koji utječu na ishod bitke. Za svoje naslove *Shogun* i *Medieval* dobili su hrpu nagrada (*Shogun* - najbolja glazba u igri BAFTA Interactive, razvojni studio godine ECTS 2002, *Medieval* - najbolja igra svih vremena prema PC Gameru i najbolja strateška igra 2002.), a u budućnosti se planiraju okrenuti i razvoju igara za igrače konzole.

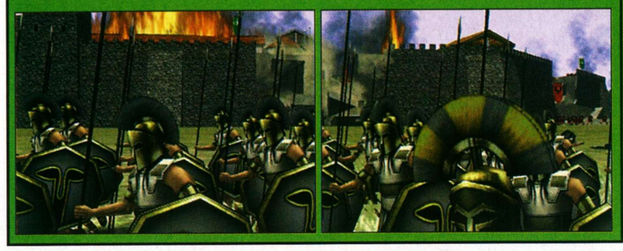
4 RAZLOGA ZA MASOVNE BITKE

1. **EPSKE BITKE - Više od 10 000 jedinica na ekranu - najveće virtualne bitke dosad**



3. **OPSADE - Napadnite grad, popnite se na zidine, potucite branitelje i pustite legije da jurišaju ulicama ubijajući i paleći sve pred sobom. *Vae victis*!**

2. **MOĆI ĆETE ISKUŠATI SREĆU - Osim rimskim legijama, moći ćete upravljati i grčkim falangama, barbarskim hordama ili kartaškim vojskama.**



4. **SLONOVI - Sive grdosije koje poput tenkova ruše sve pred sobom. A tek kako se zemlja trese pod nogama!**

FORTES FORTUNA ADJUVAT

"Kao ljubitelju strategija u stvarnom vremenu, novi vam nastavak *Total War* serijala ne treba posebno predstavljati"

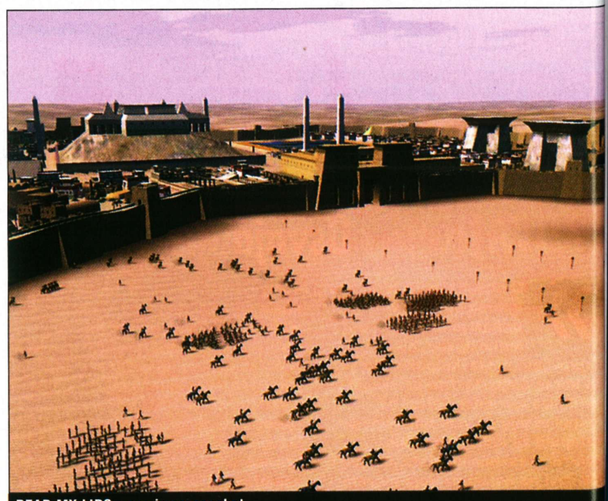
KOHORTE spremne za napad

TO SE ZOVE OPSADA!

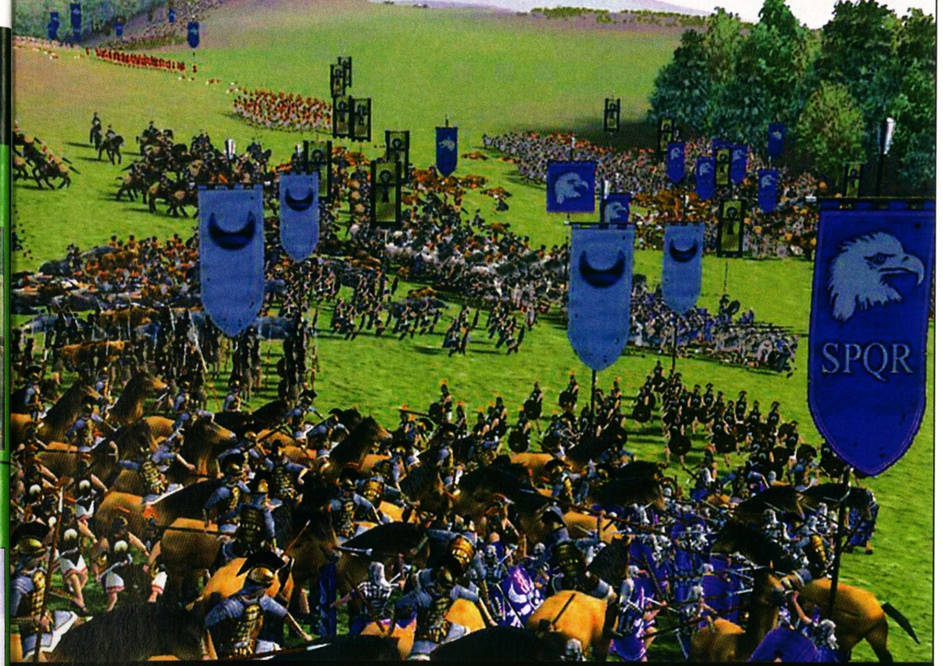
element tako će sigurno biti jedinice čije su kretnje (pomicanje, borba i, naravno, umiranje) kreirane tehnikom *motion capturinga*, pri čemu su u obzir uzete specifičnosti opreme i oružja te pozicije na kojoj se vojnik nalazi. Pogled na bojište tako postaje sličan onom iz filmova u kojima su mase statista u borbi kreirane računalom. A vi imate kontrolu! Detaljna i povijesno točno predočena oprema i odjeća vojski koje se sukobljavaju na bojnom polju standard je iz prijašnjih *Total War* igara koji je ovdje samo nastavljen. Uz rimske legije, moći ćemo, dakle, vidjeti (i u bitku natjerati) i vjerno dočarane vojske starog svijeta. A da ne pomislite da će se na bojnom polju susretati samo pješadija, konjica i strijelci kao u prijašnjim nastavcima, recimo odmah da će vam na raspolaganju biti i borbene dvokolice (s oštricama na kotačima), balisti, 'ovnovi' za razbijanje vrata, pomični tornjevi, pa čak i slonovi!

GERMANSKE ŠUME I AFRIČKE PUSTINJE

Ali, realnost ovaj put ide i dalje od jedinica i bojne opreme. Cijela je Europa geografski točno prebačena u 3D digitalni oblik preko kojeg će se širiti vaše carstvo, što otvara mogućnosti za veliki broj različitih bojišta, pri čemu ćete poput pravog generala moći birati u kojem će trenutku i na kojem terenu nastupiti bitka. I nijedna borba neće biti ista jer se razvoj gradova i pokrajina, uređivanje polja, izgradnja cesta i slično odražava i na izgled i značajke bojišta. A tek kad počnete s osvajanjem gradova...



READ MY LIPS - ovo je screenshot



KAO GENERAL, morate biti otporni na stres u ovakvim situacijama

MALI RIJEČNIK LATINSKIH IZRAZA

(potrebnih svakom istinskom generalu)

***CETERUM AUTEM CENSEO CARTHAGINEM ESSE DELENDAM* -**
"Uostalom, ja mislim da Kartagu treba razoriti"; riječi kojima je svoje govore (neovisno o temi) u rimskom senatu završavao poznati govornik Marko Porcije Katon

***ALEA IACTA EST* -**
"kocka je bačena"; navodne Cezarove riječi kad je s vojskom prešao
rijeku Rubikon i tako započeo građanski rat

***NEMO ME IMPUNE LACESSIT* -**
"napad na mene neće proći nekažnjeno";
škotski nacionalni moto

***VAE VICTIS!* -**
"Jao poraženima!";
Nakon što je porazio Rim, galski vođa Brennus pristao je povući svoju vojsku u zamjenu za 1000 funti zlata. Kad su se Rimljani potužili da je vaga koju su Gali namijenili za vaganje zlata 'podešena', jedan je od galskih ratnika, bacivši na nju svoj mač, uzviknio te riječi

***A.U.C. (AB URBE CONDITA)* -**
"od osnutka grada", tj. od 753. p.n.e. kad je, prema Liviju, osnovan Rim

***DULCE ET DECORUM EST PRO PATRIA MORI* -**
"Slatko je i časno umrijeti za domovinu" (Horacije)

***VIS MAIOR* -**
"viša sila", tj. nešto protiv čega se ne može boriti

***FORTES FORTUNA ADJUVAT* -**
"sreća pomaže hrabrima"

***CAVE CANEM* -**
"čuvaj se psa"

VIS MAIOR

No, dosta o ljepoti igre. Zaključimo stvar time što ćemo reći da su slike koje vidite na ovim stranicama *screenshotovi*, a ne dijelovi prerenderirane animacije - i svima bi trebalo biti sve jasno. Što se tiče ostalih elemenata igre, oni ne bi trebali biti pretjerano izmijenjeni u odnosu na prethodne nastavke. Razvoj vlastitog carstva i smirivanje pobuna koje u njemu nastaju uz paralelnu borbu i osvajanje novih teritorija i ovdje će biti osnovni cilj, s tim da će rimske spletke i frakcije činiti domaću situaciju jednako izazovnom kao i izvanjski protivnici. Ličnosti poput Hannibala i Spartacusa također će se pojavljivati tijekom igre djelujući, dakako, u skladu s povijesnim činjenicama, a na vama je da osigurate da se povijest ponovi i da Rim ostane vladar starog svijeta.

POSLJEDNJA RIJEČ TEHNIKE

Na kraju, vjerojatno se pitate koliko ćete opak stroj morati imati da biste pokrenuli ovu igru u svoj njenoj ljepoti? Razveselit ćemo vas izjavom programera da će zahtjevi biti vrlo 'kompetitivni', čime vjerojatno žele reći da će se *Rome: Total War* ugodno vrtjeti na svim suvremeno opremljenim gejmerskim strojevima. Kad smo već kod tehničkih podataka, spomenimo i to da će igranje biti moguće i preko LAN-a ili Interneta, dakako kad ova izvrsna strategija izađe negdje oko Božića, tj. 2756. A.U.C. ■

"Duboko smo uvjereni da će novi nastavak steći znatno više poklonika negoli prijašnji"

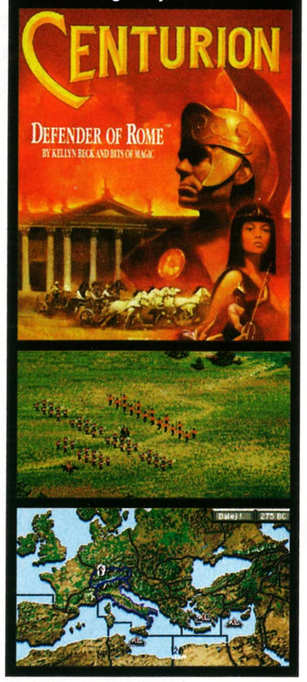
IGRAT ĆETE JER...

- su *Total War* igre jedine PRAVE real time strategije
- je klasično ratovanje jedino pravo ratovanje
- je juriš slonovima jedini pravi način uništavanja protivnika

KAOS bitke u punom jeku

INFOPLUS / Bilo jednom u Rimu

Igara s rimskom temom relativno je malo, a strategija još i manje. Na pamet nam pada samo *Caesar*, koji je više u stilu *Sim Cityja*, tj. temelji se na izgradnji, a ne na bitkama. Prave bitke, s legionarima, barbarima i slonovima dosad smo vidjeli samo u prastaroj *Centurion – Defender of Rome* koju je Electronic Arts 1990. izdao za Amigu, a poslije i za PC. Dizajnirao ju je Kellyn Beck, poznat po hitu *Defender of The Crown*, i doista se može reći da je to njegovo najbolje ostvarenje. Kombinacija upravljanja carstvom i bitaka u stvarnom vremenu koje su za ono doba bile zadivljujuće kvalitete ušla je u legendu i sa sigurnošću možemo reći da su i autori *Rome: Total Wara* nekoć davno igrali tu igru, odlučivši sada kreirati i njenog neslužbenog nasljednika.



INFOBOX

- WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE
- PROIZVOĐAČ: **Blizzard**
- IZDAVAČ: **Vivendi**
- ŽANR: **RTS**
- IZLAZI: **u ljeto 2003.**

www.blizzard.com/war3x

BLIZZARD
Kao što to obično biva, i Blizzardova će ekspanzija *Warcrafta 3* vjerojatno postići golem uspjeh. Zbog čega to spominjemo? Pa, zbog toga što je spomenuta tvrtka vjerojatno jedini *developer* na zapadnoj hemisferi kojem je za rukom pošlo izraditi cijeli niz odličnih igara koje su postigle izniman uspjeh na tržištu.

Nove jedinice, nove građevine, nove misije...

Evo što se događa kad krivo okrenete baterije u daljinskom upravljaču

IGRAT ĆETE JER...

- **ionako već *Warcraft* igrate s povezom na očima**
- **ćete pomoću njega moći razraditi gomilu novih i, dakako, vrlo učinkovith strategija**
- **vam kao i svima Blizzardovih igara nikad dosta**

IZDVAJAMO

NOVI TERENI

Kao što se to najčešće događa u ekspanzijama, i *Warcraft 3: The Frozen Throne* donosi nekoliko dodatnih terena na kojima će se odvijati igra. Jedini o kojemu je zasad nešto više poznato je Sunken Ruins, svojevrsna prašuma načičkana manjim i većim jezerima. Kako i ostali tilesetovi, i on donosi svoje autentične žitelje. Ljudi-jastozi i drevni morski divovi bit će dosad neviđeni amfibijski *creepovi* koji, logično, željno iščekuju potpuno istrebljenje od strane nadobudnih *gamera*.

Elfovi na novom terenu...VAU! O_o

U snijegu do koljena!

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

“ Zahvaljujući zanimljivim i brojnim dodatcima, *Warcraft 3: The Frozen Throne* bi se vrlo lako mogao uvući pod kožu svim fanovima serijala”

PIŠE **Damir Rukavina**
damir.rukavina@janus.hr

Blizzard je oduvijek radio dobre igre. A kao što i sami znate, postalo je nepisano pravilo da takve igre dobivaju i svoje ekspanzije. Trebam li uopće spominjati koliko su one financijski isplative? Kako mi u Hackeru ne težimo pobijanju empirijskih formula, logično je da podržavamo izradu ekspanzije za Warcraft 3, *The Frozen Throne*. A što će ljubitelji tog Blizzardovog hita dobiti kupe li tu novonajavljenu nadogradnju? *Warcraft 3: The Frozen Throne* pokušava zakrpati određene “rupe” u priči originalnog *Warcrafta 3* opisujući što se događalo nakon toga.
Konkretno, razraduje sudbinu princa Arthasa i demon huntera Illidana. Dakle, nadovezujući se na radnju originalne igre, njih dvojica nekoliko mjeseci poslije kreću prema ledenjaku u kojem je zatočen bivši orački šaman Ner’zhul. Ner’zhul je, podsjetimo se, osobno odgovoran za dolazak Burning Legiona na Azeroth, čime definitivno preuzima ulogu *glavnog smeća* u cijelom tom zapletu. Uglavnom, razlog putovanja prema ledenjaku bit će otkriven do kraja igre, a igrači će skopčati da je i Illidan zapravo zao te da i on također ima svoj pokvareni Plan smrti™, koji je, logično, poguban za cijeli Azeroth.
U redu, u redu, nastavak priče bio je predvidljiv, no što je s pravim novinama? E vidite, *The Frozen Throne* donosi gomilu sitnica koje će istinski razveseliti fanove serijala. Kao prvo, tu su tri nova *tileseta*, odnosno terena, gdje će igrači odigrati dio kampanje za jednog igrača te krenuti u borbu s kolegama u LAN-u ili Battle.netu. Svaki će teren imati autentične *creepove*, koje će igrači desetkovati za vrijedne čarobne predmete i iskustvo. E da, što se čarobnih predmeta tiče, bit će tu nekoliko zanimljivih dodataka već poznatoj kolekciji, s tim da ih više nećete kupovati samo u neutralnim građevinama, nego ćete ih moći nabavljati i u toplini doma svog. Tako je, narode, u *The Frozen Throneu* moći ćete izgraditi trgovine unutar svojih baza. No nije to sve: nova jedinica, koju ćete moći kupovati u specijaliziranim neutralnim zgradama, je i nezavisni heroj koji dolazi s njemu autentičnim vještinama. Da stvari budu još veselije, Blizzard je ubacio po jednog dodatnog heroja u svaku vojsku, što znači da će cijela igra, unatoč velikom metežu na ekranu, i te kako dobiti na kompleksnosti. Iako se o spomenutim novinama još uvijek malo zna, neke su informacije, kao i obično, procurile, pa nam je tako poznat prvi heroj, Imperijski Blood Mage - elf stvoren da savršeno asistira Archmageu. Njegova čarolija *flame strike* slična je Archmageovom *blizzardu*, jedino što ju je, za razliku od potonje, nemoguće prekinuti. Naravno, da sve ne bi ostalo samo na novim čarolijama, pobrinut će se pregršt dodanih jedinica. No, nažalost, o njima, kao ni o herojima, u vrijeme pisanja ovog članka nije bilo mnogo informacija. Uspjeli smo samo doznati da je Blood Elf Spell Breaker prva u nizu novih ljudskih jedinica koja će moći krasti pozitivne *buffove* s protivničkih jedinica i dodavati ih vašima. Dodamo li tome njegovu prirodnu imunost na čarolije, vjerujem da znate o kakvoj prijetnji govorimo.

“Velik broj novih jedinica oduševit će sve fanove ”

Što se kampanja za jednog igrača tiče, bit će ih ukupno tri (prvo Night Elfovi, potom ljudi, pa Undead Scourge), s tim da će orci biti iskorišteni u svojevrsnoj uvodnoj, nezavisnoj kampanji koja bi trebala pokazati sve “draži” ovog ekspanziona. Iako ne shvaćam zbog čega su izbačeni iz ostatka priče, nadam se da ćemo barem dobiti dostojnu količinu novih jedinica, predmeta i heroja. A što je s animacijama? pitate se. Pa, recimo samo da će šmikerske *cut-sekvence* na koje su svi navikli navodno biti čak privlačnije od onih u samom *Warcraftu 3*.
Dobro, nabrojali smo nove jedinice, nove terene i ostatak sitnica, no vas zanima što je s igrom u više igrača. Prema trenutačno dostupnim informacijama, impulse ćemo moći trošiti na potpuno odvojenom setu Battle.net servera posebno stvorenih za *Warcraft 3: The Frozen Throne*. To, naravno, podrazumijeva potpuno nezavisnu ljestvicu od *Warcraftove*, s tim da autori obećavaju i malo brži protok podataka. I konačno što reći nakon svih nabrojenih dodataka? Pa, možda još jednom ponoviti da je najbolje ne očekivati previše - ipak je riječ samo o ekspanziji. Dakako, valja imati na umu da će je zagriženi fanovi vjerojatno kupiti, stoga joj je (nad)prosječna prodaja gotovo zajamčena. Dakle, uredno pokupite sav sitniš od babe za šalterom koja definitivno ni ne sanja što je čeka ovog ljeta da biste, kad *The Frozen Throne* izađe, imali dovoljno da ga kupite. □

INFOBOX

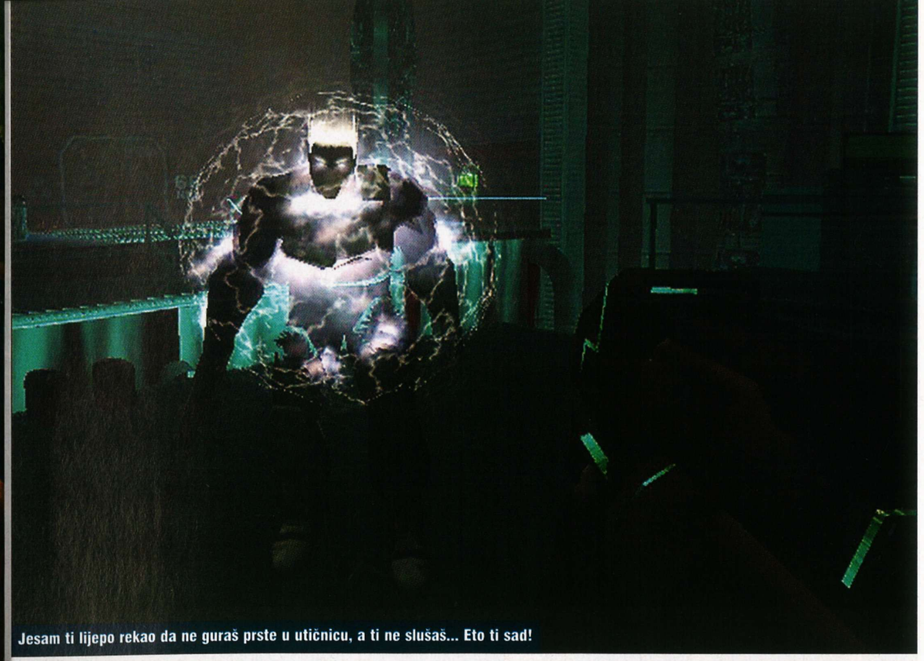
RED FACTION 2

- PROIZVOĐAČ
  Outrage Games/ Volition
- IZDAVAČ
  THQ Inc
- ŽANR
  FPS
- IZLAZI
  kraj ožujka

http://www.redfaction2.com/

THQ je po mnogo čemu zanimljiva tvrtka. Ne samo zbog financijskih rezultata, gdje svake godine bilježi značajan porast, nego i zbog toga što nije strogo orijentiran na samo jednu platformu nego izdaje igre za Playstation, PS2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance, PC, a prema najava uskoro će se pojaviti i na tržištu bežičnih uređaja. Pod sobom ima više od 300 programera u različitim razvojnim timovima diljem svijeta.

Budala! Umjesto da se provoza u njemu...



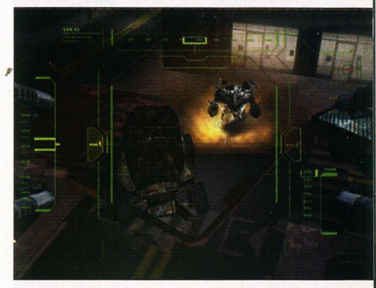
Jesam ti lijepo rekao da ne guraš prste u utičnicu, a ti ne slušaš... Eto ti sad!

IZDVAJAMO / Konverzija

Osim za PC, *Red Faction 2* će istodobno izaći i za Xbox i za Gamecube, što nije nikakvo čudo. Veliki je plus što sve inačice rade različiti timovi, što će svakako donijeti daleko više novina nego da je rađena puka konverzija s jednog sustava na drugi. Upravo zbog takve metode izrade možemo očekivati maksimalno iskorištavanje mogućnosti GEO mod enginea, ekskluzivne *multiplayer* karte (spominje se brojka 60), izmijenjene dijelove *gameplaya* i još mnoštvo novih specifičnih *featuresa* ne bi li igra što bolje "legla" vlasnicima određenih platformi. Nije to nikakva novost u svijetu izrade igara, ali čovjeka veseli što se doista mnogi odlučuju za takav način iskorištavanja prednosti određenog hardvera, a ne da primjerice *gameri* opet kukaju zbog nemogućnosti snimanja u svakom trenutku ("konzolaško snimanje") te igre bitno slabije prođu nego sami originali.

IGRAT ĆETE JER ...

- **ste voljeli prvijenac**
- **želite još jednom spasiti svijet**
- **se temelji na GEO mod engineu**



Crvene brigade, drugi dio

RED FACTION 2

"Playstation 2 inačica još se nije pošteno ni ohladila od umnožavanja, a već nam stižu inačice za čak tri platforme"

PIŠE **Damir Radešić - GrDi**
GrDi@gamer.hr

Ono što se dogodilo s *Red Factionom* nije nikakav fenomen, i prije se to događalo. Naime, iako je ponudio pregršt novina, pa čak i osvježio klasične *first person shootere*, nije postigao bogzna kakav uspjeh kod PC-igrača. Čak ni odličan *multiplayer* nije uspio privući fanatike mrežnog igranja, za koje se inače zna da su u stanju, ako im se nešto posebno svidi, zanemariti sve druge naslove. Analiziranje glavnih razloga neuspjeha oduzelo bi previše vremena i prostora, uglavnom THQ je odlučio prebaciti *Red Faction* serijal na konzole, odnosno Playstation 2. U takvom ozračju, prije nekog vremena najavljen je i *Red Faction 2* kao PS2 ekskluziva koja se NIKAD neće pojaviti na ostalim platformama. "Nikad ne reci nikad" stara je narodna uzrečica koja se nebrojeno puta pokazala točnom. Naime, potaknut odličnim najavama, THQ popušta i nekoliko dana nakon izlaska PS2 inačice svečano objavljuje izlazak *RF2* na još trima platformama. Iako je Zarada (s velikim z) zvijezda vodilja cjelokupne gamerske industrije, momci iz THQ-a se nadaju da će ovaj put imati što ponuditi PC-igračima, počevši od priče pa sve do *gameplaya* i enginea koji je doduše već i u originalu ponudio mnoštvo zanimljivosti (i zapravo jedini i bio zaslužan za nešto bolje ocjene, al' nećemo sad o tome).

Priča nas vodi u 22. stoljeće, pet godina poslije pobune na Marsu. Mjesto radnje nije neki udaljeni planet, nego majčica Zemlja u svoj svojoj zagađenosti i prljavštini. Petnaest godina kancelar Victor Sopot tlači narod Commonwealtha najrazličitijim postupcima, dovevši Zemlju do ruba propasti. Sam si je dao izgraditi spomenik, "Public Information Building", pomoću koje obmanjuje pučanstvo ratnim uspjesima i tehnološkim napretkom. Iako bi trebala biti u službi naroda, ta informacijska služba objavljuje iskrivljenu istinu veličajući svog vođu. Nekim vojnim krugovima takvo stanje nije po volji jer je svakim danom sve više gubitaka u ratu protiv United Republic. Ogorčeni nespretnim vođenjem svoje zemlje, odlučuju "ukloniti" Sopota s političke scene, a kako parlamentarni izbori nisu opcija kojom bi se to dalo riješiti, šalju tim sastavljen od šest supervojnika neka to riješi kako god zna. Iako ojačani posebno dizajniranim implantatima nanotehnologije, njihov put do cilja bit će prilično težak jer ih očekuje mnoštvo prepreka i naizgled nerješivih problema te mnoštvo obrata u samoj priči.

Single player način igranja nas baca u ulogu Aliasa, eksperta za eksplozive, dok će ostatak tima preuzeti uloge snajperiste, vozača, specijalca i tome slično. Nadam se da uz ovakvu raspodjelu ne očekujete taktički *shooter* u kojem bi postupci vaših suboraca značajnije utjecali na igru.

"Neki dijelovi priče *Red Factiona 2* bacit će novo svjetlo na događaje u kojima smo sudjelovali u originalu"

Grad budućnosti nije baš ugodno mjesto za život

Dakako da njihovo preživljavanje predstavlja olakšavajuću okolnost za daljnji tijek radnje, no imam filing da će kad-tad poginuti u nekom skriptiranom događaju ili se u ključnom trenutku okrenuti protiv vas. Ipak je ovo FPS, što će reći da gotovo sve ovisi o vama, uključujući i jedan od četiriju završetka, ovisno dakako o vašim postupcima tijekom igre. Uz nezaobilazno osobno naoružanje u kojem će se naći cijelo mnoštva maštovitih komada "hardvera", kojima je inače obilovao i prethodnik, u nekim će vam dijelovima igre na raspolaganju biti i vozila. I to ne samo u svrhu prijevoza od točke A do točke B, naime neka od njih će biti opremljena moćnim naoružanjem za uništavanje svega što se kreće, pa čak i pokojeg zida nađe li se na nezgodnom mjestu.

Takva razaranja omogućit će vam isti onaj engine koji vam je i u jedinici pružio mnoštvo zabave omogućujući vam napucavanje po okolini: GEO mod, ili po naški "razvali sve što vidiš". Za one koji ne znaju o čemu je riječ navest ću primjer. Tumarate vi tako hodnicima i naiđete na sobu iz koje nema izlaza. U nekoj drugoj igri lupali biste glavom o stol razmišljajući što dalje, dok je u *RF-u* rješenje u vašim rukama. Bacite bombu ili ispucajte raketu u zid i eto prolaza. Naiđete li na jak otpor neprijatelja, na isti im se način zavucite iza leđa i *kill'em all*. Snajper u zgradi? Srušite je. Neprijatelj iza zaklona? *Railgun* i pras kroz prepreku u nj. Drugim riječima, samo o vašoj mašti ovisi kako ćete iskoristiti mogućnosti koje vam se nude.

Iako je ovo tek djelić priče o *RF2*, nadam se da vam je jasno da bi vrlo lako mogao postati veliki PC-hit. Hoće li se to u konačnici i ostvariti, pročitajte u jednom od idućih brojeva. ☐

INFOBOX

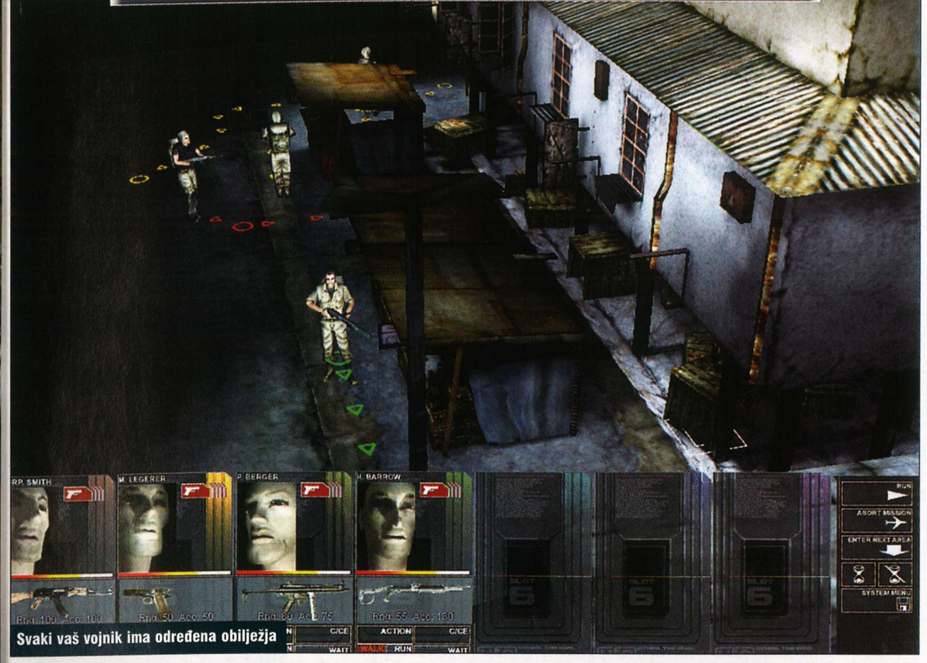
UFO: AFTERMATH

- PROIZVOĐAČ
  Altar Interactive
- IZDAVAČ
  Cenega Publishing
- ŽANR
  strategija
- IZLAZI
  polovicom 2003.

http://www.ufo-aftermath.com

ALTAR INTERACTIVE
Altar Interactive je sestrinska kompanija Altair Publishinga, razvojnog tima zaslužna za igru *Dragon' Lair*. Njihova prva igra *Original War*, strategija u stvarnom vremenu, pokupila je solidne ocjene, a trenutačno, kao što vam je poznato, rade na igri *UFO: Aftermath*.

Nakon rušenja izvanzemaljaca, valja brzo poslati svoj tim na teren

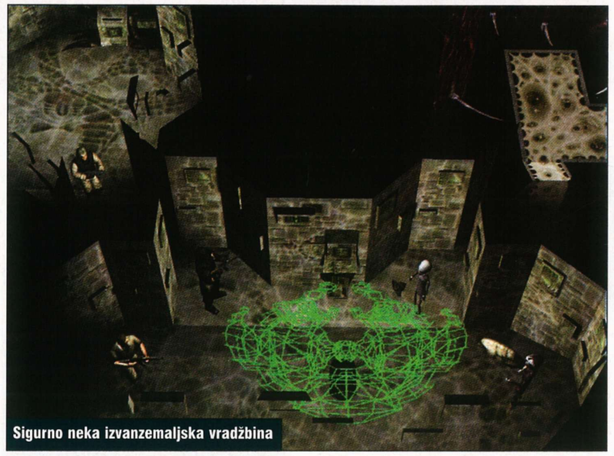


Svaki vaš vojnik ima određena obilježja

IZDVAJAMO

STATISTIKE

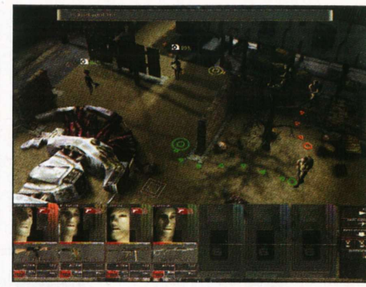
Svaki vaš čovjek ima neke osobine izražene u statističkim vrijednostima. Na početku igre svi su ljudi slični, nedovoljno izvježbani, nespecijalizirani, no poslije, kako im iskustvo raste, oblikujete ih prema svojim željama (još jedan RPG-element). Iz običnih dripaca možete napraviti znanstvenike, snajperiste, specijalce koji se znaju koristiti eksplozivima...

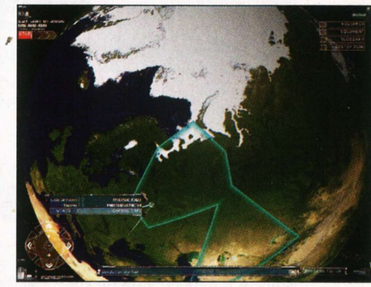


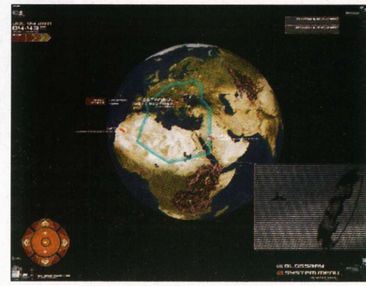
Sigurno neka izvanzemaljska vradžbina

IGRAT ĆETE JER ...

- **ste nabrijani još od prvog *X-COM-a***
- **Marsovci vam ozbiljno idu na živce**
- **samo pravi muškarac može izvaditi alienu crijeva**





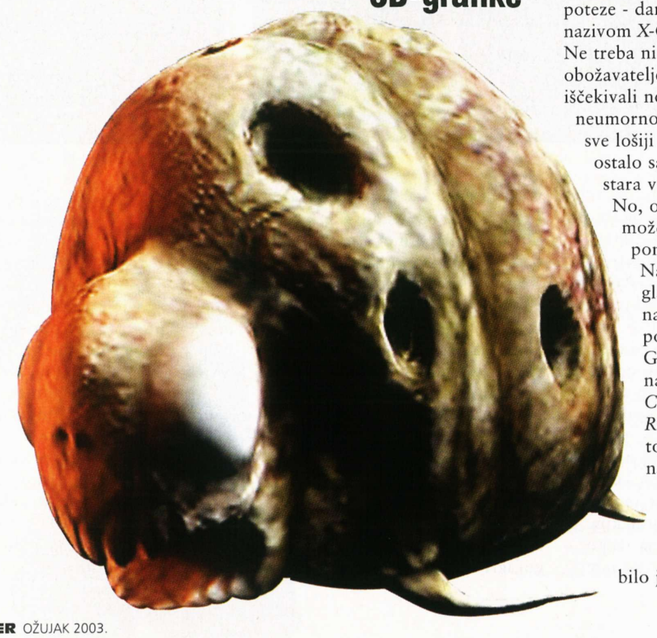


Deset godina poslije

UFO: AFTERMATH

PIŠE **Goran Račić**
goran.racic@janus.hr

"Igru će obožavati ljubitelji dobre 3D-grafike"



Prije točno deset godina na tržištu se pojavila igra koja je zauvijek promijenila način na koji gledamo strategije - kako one u stvarnom vremenu, tako i one na poteze - danas nam poznata pod nazivom *X-COM: UFO Defense*. Ne treba ni reći da je stekla brojne obožavatelje, koji su nestrpljivo iščekivali nove nastavke i potom ih neumorno igrali iako je svaki bio sve lošiji i lošiji. Na kraju je ostalo samo sjećanje na "dobra stara vremena".

No, onda se netko sjetio da možda ne bi bilo loše ponovno oživjeti serijal. Nažalost, nije sve išlo glatko. Naime, novi je nastavak počeo nicati pod okriljem Mythos Gamesa, i to pod nazivom *Dreamland Chronicles: Freedom Ridge*. Potom se, a ima tome već prilično dugo, našao u rukama Čeha i njihova Altar Interactivea, koji su mu promijenili naziv u *UFO: Aftermath*. Je li bilo još kakvih promjena?

Pa, budući da su imali dovoljno vremena, promijenili su sve što se promijeniti dalo. No, najveći je problem bio pronaći izdavača. Konačno se i to sredilo - pronašli su izdavača za Europu, sada još samo traže izdavača za SAD, no nas to ionako ne brine.

A PRIČA IDE OVAKO

U bliskoj budućnosti divovska se letjelica približila Zemlji i ostala tiho lebdjeti iznad atmosfere. Ne želite čuti što je bilo dalje - vas zanima jesu li Zemljani glupi, postoji li itko tko nema radar i štogod slično? Vas zanima prvi kontakt? No dobro, nastavimo s pričom. Već spomenuta letjelica nije samo tiho lebdjela nego je puštala i spore u atmosferu, koje su se onda množile eksponencijalnom brzinom te je uskoro nastupilo doba koje su ljudi (ono malo preživjelih) nazvali "sumrak". Kad su naposljetku zakrile čak i Sunce, dosegnuvši kritičnu masu, počele su padati prema tlu. U samo nekoliko dana gotovo da su posve uništile život na Zemlji. Biljke su, doduše, ostale netaknute, ali su zato ljudi i životinje stradali.

Preživjela je samo nekolicina najsretnijih koji su se uspjeli zatvoriti u podzemne baze s dostatnim zalihama kisika i hrane. Idućih nekoliko tjedana spore su se taložile na tlu i polako nestajale. Svijet je ponovno izgledao sigurno.

Tu se priča prekida i kreće prava igra. Vaš je cilj pronaći i okupiti preživjele, saznati što se dogodilo i osvetiti se izvanzemaljcima jer su uništili sve što vam je drago. Ukratko, epska priča globalnih razmjera.

Tko je ikad zaigrao neki od nastavaka u X-COM-serijalu može pretpostaviti kako će to izgledati. Postoje dva glavna dijela igre, taktički i strateški. Iako ćete u prvome provesti barem 60 posto igre, bilo bi dobro da kažemo riječ-dvije i o drugome jer će nam upravo on omogućiti nesmetano napredovanje kroz igru. Naime, krećete sa slabim naoružanjem, s neiskusnim ljudima, a i velik dio terena vam je nepoznat. Stoga valja izgraditi bazu, zaposliti nekoliko znanstvenika, istražiti oružje ili dva, pa da vidite kako je lako spržiti sav taj izvanzemaljski ološ. Osim toga, i iz svojih baza možete poslati svoje letjelice, koje će bez problema srušiti njihove brodove. Novac i moć će još uvijek biti važni čimbenici u igri, ali dečki iz Altara poručuju da su ipak smanjili količinu mikromenadžmenta. Dakako, kažu da to igru nije nimalo pojednostavilo, no u to ćemo se moći uvjeriti tek kad je zaigramo. Što se pak moći tiče, ona odgovara količini terena koji posjedujete. A njega ćete stjecati borbom u taktičkom dijelu i suzbijanjem svemirske sluzi koja polako, ali sigurno gmiže površinom Zemlje.

A SAD TAKTIKA

Što se taktike tiče, evo kakva je situacija. Nakon svake dojave o aktivnostima izvanzemaljaca, vi šaljete svoj tim na mjesto događaja. Budući da su dečki naoružani do zuba i uvijek spremni za akciju,

"U novom bismo *UFO-u* trebali ponovno uživati u makljažama izvanzemaljaca"

njihova će najčešća zadaća biti počistiti teren od različitih smetala. Osim izvanzemaljaca, susretat ćete i mutirane oblike života na Zemlji. I dok će se mutanti držati one da snaga klade valja, osvajači iz svemira bit će štrkljavci s dobrim naoružanjem i visokom tehnologijom. Dakako, kad ih pobijete, njihovo naoružanje morate odnijeti u svoju bazu i pomno ga proučiti. Borba će teći u stvarnom vremenu, s mogućnošću zaustavljanja igre kad god poželite. Sjećate se, to već godinama viđamo u različitim RPG-ovima? Dakle, dok je igra pauzirana, odredite tko će što raditi, kamo će ići i onda pustite da se stvar odvija. Inače, jako nam se sviđa "automatsko" pauziranje igre u najvažnijim trenutcima. Više nitko neće na vas moći navaliti iznenada, sleda, jer čim se pojavi neka složenija situacija, igra će se pauzirati, a vi lijepo pogledati što se događa i sukladno tome povući određene poteze.

Za sve one koji se pitaju kako će igra izgledati, možemo reći da će se sve odvijati u 3D-u, za što je zaslužan engine napravljen unutar razvojnog tima. Kažu da im je najvažnije bilo napraviti svijet koji će odražavati postapokaliptično stanje, pa će tako zgrade biti prazne, mrtva tjelesa razbacana po ulicama... I ono najzanimljivije, ni arhitektura neće uvijek biti ista - svaki će grad biti drugačiji, tako će primjerice istočnoeuropski biti prepuni sivih betonskih zgrada, dok će oni u SAD-u ili razvijenom dijelu Azije imati visoke nebodere...

Prema najnovijim informacijama, igra bi trebala izaći polovicom 2003. iako je u to teško povjerovati. I sam proizvođač navodi to kao najoptimističniju varijantu. No, kad već čekamo godinama, možemo još malo. ☐

"POEZIJA STRAHA"

DOOM 3

"Gledat ćemo vrhunsko tehnološko ostvarenje"

Igra svjetla i sjene pojačat će doživljaj

Ljigavo, veliko čudovište

INFOBOX
- DOOM 3
- PROIZVOĐAČ: id Software
- IZDAVAČ: Activision
- ŽANR: FPS
- IZLAZI: u drugoj polovici godine

http://www.idsoftware.com/games/doom/doom-final/

Bliži se polagano proljeće, ptičice su počele cvrkutati, Zemlja se i dalje okreće oko svoje osi i sve je dobro. I *Doom 3* također ide dalje - proizvodnja teče prema planu. Spomenutu idilu narušava jedino procurjela alfa inačica, zadavši .Carmacku itekakve glavobolje. Nekih većih pomaka u razvoju same igre nema: i dalje prevladavaju skučeni hodnici u koje su se slile snage Pakla. Međutim, tvorci *Dooma* podbadaju konkurenciju izjavama da u njihovom čedu ne treba očekivati tisuće glupih neprijatelja koji na igrača kreću odjednom (što očito ide na račun domaćeg CroTeama i njihovog *SSama*), da se engine i scene više ne računaju količinom poligona koje mogu iscrtati nego tehnologijama i njihovom primjenom...
Zapravo, jedino se promijenio Carmackov stav, koji sada lagano naginje prema nacizmu. Kao što rekosmo, odnekud je procurila alfa inačica, proširivši se kao munja Internetom, pa je svaki imalo sposobniji stanovnik kugle zemaljske zaigrao najnoviji nastavak mnogo prije negoli je to razvojni tim želio. Prema neslužbenim informacijama, za to je kriv netko iz ATI-ja, pa Carmack otad pazi na igru kao na oko u glavi. Osim manijakalne stege, veliki čarobnjak igara sada i vrlo suzdržano komentira grafičke kartice - dok je prije smjelo propagirao ATI-jev Radeon, sada kaže da su i ATI-jeva i nVidijina rješenja podjednako dobra.
Kako smo već rekli, ptičice cvrkuću i Zemlja se dalje okreće, sve je u revijalnom tonu. *Doom 3* zaigrat ćemo čim stigne, dakako budemo li dotad imali hardver koji će ga moći pokrenuti. *(gr)* ■

"I PLAČE, PLAČE ZEKO MLAD..."

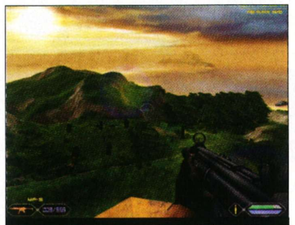
FAR CRY

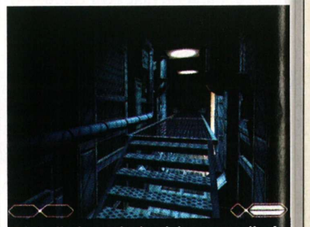
"Iako relativno nepoznata igra, budi velike nade"

INFOBOX
- FAR CRY
- PROIZVOĐAČ: Crytek
- IZDAVAČ: Ubi Soft
- ŽANR: FPS
- IZLAZI: potkraj godine

http://www.crytek.de/

Ako malo više pratite industriju igara, zacijelo vam ime Crytek zvuči nekako poznato. Sjećate se, prije nekoliko godina na E3-ju su pokazali odličan demo pod nazivom X-Isle. Otad taj njemački razvojni studio radi na igri *Far Cry*, za koju kažu da će unijeti pravu revoluciju, da ćemo umrijeti kad je vidimo, da ćemo biti šokirani... A mi kažemo: "Shut your noise hole!" O samoj se radnji još uvijek vrlo malo zna: unajmljeni ste da provjerite nekoliko otoka u Tihom oceanu, i to je to, stoga je daleko zanimljiviji engine na kojem se igra radi. Naime, u središtu svega je CryENGINE, koji se temelji na tehnologiji nazvanoj Polybump koja omogućuje prikaz velikog broja poligona i ultradetaljnih likova, prikaz golemih eksterijera, odličnu uporabu svjetla... Ukratko, opisuju ga kao mješavinu Unrealovog i Doomovog enginea - pa ako je samo nešto od toga točno, igra bi trebala biti nevjerojatna.
Dakako, da sve ne bi ostalo samo na tome, razvojni će tim onda tu tehniku i maksimalno iskoristiti ne bi li nam doista pružio nezaboravnu atmosferu. Zamislite samo kako će to izgledati kad na neprijatelja bacite granatu, ali ga pritom ne pogodite nego napravite golemu rupu u koju će taj gad uskočiti i početi vas zasipati vatrom. Umjetna bi inteligencija, kažu, također trebala biti na visini, no u to ćemo povjerovati tek kad to vidimo i provjerimo na vlastitoj koži. Osim toga, često će se koristiti i igre sa svjetlom i sjenama, što znači da nas očekuje i nešto malo taktike i šuljanja. Bilo kako bilo, u jedno smo sigurni: o ovoj ćemo igri još mnogo pisati. *(gr)* ■


Nagledat ćemo se prekrasnih krajolika

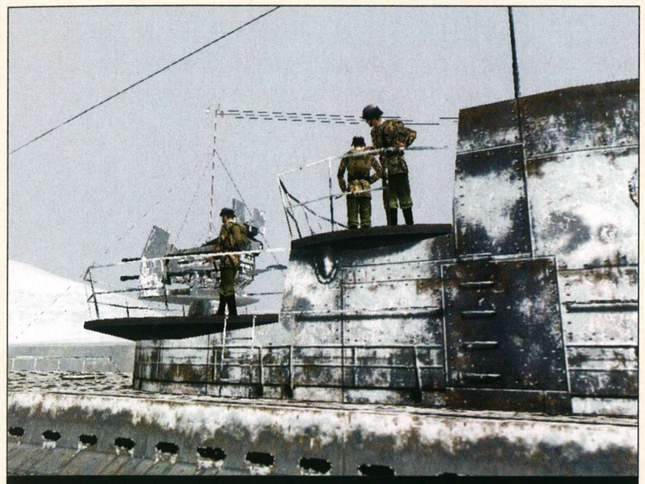

I interijeri su također dobro napravljeni

"JOŠ JEDNOM U RALJAMA RATA"

HIDDEN & DANGEROUS 2

INFOBOX
- MOH: SPEARHEAD
- PROIZVOĐAČ: Illusion Softworks
- IZDAVAČ: Take 2 Interactive
- ŽANR: taktički FPS
- IZLAZI: u drugoj polovici godine

http://handd2.godgames.com/

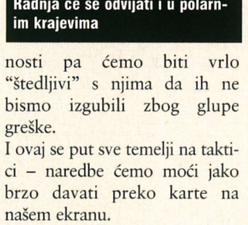

Očekujemo gomilu infiltracija u neprijateljsko područje

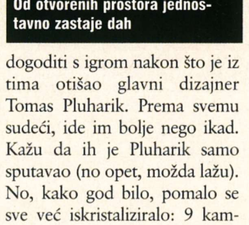
Prave partizanske fore

Boško Buha i drugovi

"U novije vrijeme je malo igara koje čekamo sa ovoliko nestrpljenja i velikih ocekivanja"

Illusion Softworks razvojni je tim poznat po brojnim dobrim igrama, a u novije se vrijeme iskazao i više nego odličnom *Mafijom*, pa stoga ne čudi što nestrpljivo iščekujemo i novi nastavak *Hidden & Dangerousa*. Opet ćemo se naći u razdoblju Drugog svjetskog rata, prijeći cijelu kuglu zemaljsku, a sve samo da bismo pomogli čovječanstvu. Ah, ti heroji, kako da se čovjeku srce ne razgali zbog njih? Kad smo već kod heroja, ovaj put vodimo šesteročlani tim. Naši će borci tijekom misija razvijati svoje psihičke i fizičke sposobnosti pa ćemo biti vrlo "štedljivi" s njima da ih ne bismo izgubili zbog glupe greške.
I ovaj se put sve temelji na taktici – naredbe ćemo moći jako brzo davati preko karte na našem ekranu.
Mnogi su pitali što li će se dogoditi s igrom nakon što je iz tima otišao glavni dizajner Tomas Pluharik. Prema svemu sudeći, ide im bolje nego ikad. Kažu da ih je Pluharik samo sputavao (no opet, možda lažu). No, kako god bilo, pomalo se sve već iskristaliziralo: 9 kampanja, 20-ak misija (točnije 23), upravljanje gomilom vozila, uključujući kamione, tenkove, motocikle i zrakoplove. Treba li uopće govoriti da se od naoružanja očekuju sve spravice korištene i u Drugom svjetskom ratu?
Budući da se igra radi na pomalo modificiranom Mafia engineu, možemo otprilike zamisliti kako će izgledati: bit će tu drveća živih boja, cijela gomila ljudi koji rade svoj posao... sjetiti se misije iz originala gdje smo se noću šuljali po Jugoslaviji i zamislite sad još ulice pune ljudi. Jednostavno, ne možemo dočekati da se pojavi na tržištu. *(gr)* ■


Radnja će se odvijati i u polarnim krajevima


Od otvorenih prostora jednostavno zastaje dah

VIDEO

"Pozdravite Silu"

STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED

"Znanstveno-fantastični MMORPG kojeg doista svi žele"

INFOBOX
- SW GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED
- PROIZVOĐAČ: Sony Online Entertainment
- IZDAVAČ: LucasArts
- ŽANR: MMO igra
- IZLAZI: 15. travnja.

http://www.starwarsgalaxies.com/

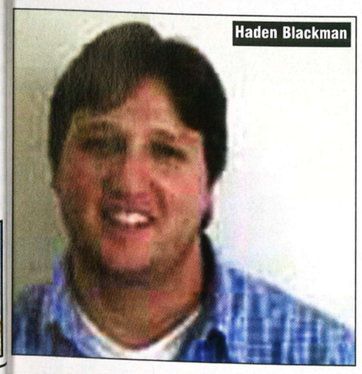
Zar nije divno?

Poznati mališani

Normalno, bit će tu i borbe

Možete li zamisliti koliko je obožavatelja *Star Wars* serijala? Ima ih toliko da pokušavaju pripadnost jedi-zajednici proglasiti vjerom, tj. službenom religijom. Za takvo što doista treba imati mnogo obožavatelja. Zamislite kad se taj broj zbroji s brojem igrača koji vole masivne multiplayer online naslove. E sad kad ste sve to fino zbrojili, recimo još samo jedno: Sony Online Entertainment upravo završava MMORPG na temu *Star Warsa* pod nazivom *Star Wars Galaxies: An Empire Divided*. Otkad je službena web stranica lansirana prijavilo se više od 400.000 ljudi. Igra uskoro, u travnju, stiže na tržište, a horde gladnih obožavatelja jedva čekaju da urone u *Star Wars* svemir. Svi oni koji poznaju masivne online igre znaju da neke čvrste radnje tu zapravo i nema, nego se priča stalno nadograđuje i jednostavno vas nosi tako da vam nikad nije dosadno. Postoji vremenski, neki bi rekli povijesni, interval u koji je *An Empire Divided* smješten. Naime, živjet ćete u doba Galaktičkog građanskog rata - obožavatelji to zovu klasična era jer se događa u doba klasične, tj. originalne trilogije. Točno vremensko razdoblje nije određeno, uglavnom radnja se događa nakon uništenja Zvijezde smrti i Bitke kod Yavina. Pokušajte zamisliti kako li će samo izgledati istraživanje dijelova planeta koje ste gledali u kinu, susretanje s nekim poznatim likovima za koje smo navijali u filmovima, pa čak i sama glazba zvuči poput one filmske. Vjerojatno neće biti dugo, dugo igre s boljom atmosferom. Svi koji su željeli postati jedi vitezovi sad imaju šansu. Prvo ćete morati osjetiti Silu, a tek onda razviti jedi moći. Rijetki će dogurati do statusa pravog jedi majstora, no vrijedi pokušati. *(gr)* ■

Intervju | HADEN BLACKMAN


Haden Blackman

■ Možete li nam se predstaviti i reći što je vaš posao?

Zovem se Haden Blackman i producent sam *Star Wars Galaxiesa* u Lucas Artsu. Ja sam glavna osoba u Lucasu kad je riječ o toj igri. Moj je posao načiniti je uspješnom onako kako su to u mojoj kompaniji zamislili.

■ Na kojim ste projektima prije radili?

Na gotovo svim *Star Wars* igrama koje su se radile u posljednjih pet godina. Pretežno sam radio kao pisac/istraživač, no u nekim naslovima bio sam i glavni za glasove.

■ Po vama, što je *SW Galaxies* ukratko?

Život u Star Wars svemiru kakav nikad prije nije bio moguć.

■ Zašto je Lucas Arts povjerio izradu igre Sony Onlineu?

Razlog je jednostavan: Sony je napravio uspješan MMO (masivni multiplayer online). Izrada takve igre je riskantan i kompleksan posao, a jezgra *SW Galaxies* tima sastoji se od veterana koji su već radili na uspješnim projektima kao što je npr. *EverQuest*, *Ultima Online* i *Meridian 59*.

■ Koje "filmske" lokacije možemo vidjeti u igri?

Gotovo sve važnije: veće lokacije na Tatooineu, Yavinu 4, imamo čak i Endor na kojem su sela Ewoka.

Jedna od najpoznatijih jedinica *Star Wars* serijala

■ Imate li još što reći o igri?

Samo da jedva čekam da krene u prodaju. Svi smo jako uzbuđeni, htjeli bismo što prije vidjeti što će se ljudima svidjeti. ■

TEMA BROJA

Seks u igrama

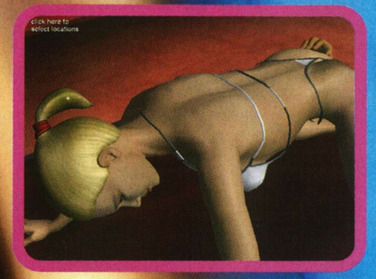
PRIPREMIO: Krešimir Lauš

Seks... Taj krasni, mistični, tabuizirani, pornografirani, idealizirani SEKS! Prema nekim istraživanjima, prosječno muško pomisli na seks i po nekoliko desetaka puta na dan. Prosječno žensko vjerojatno još češće. Već je i zbog te činjenice sasvim razumljivo zašto se čovjekova erotska komponenta tako obilno eksploatira u svim granama industrije, ekonomije i uopće bilo koje zamislive sfere jednog društva. Količina seksa u filmovima, na televiziji, u glazbi, stripu i svakojakom marketingu je vjerojatno već odavno probila sve plafone psihološke tolerancije da ga jednostavno više i ne primjećujemo bez posebnog fokusa i koncentracije. Doista, u kakvoj reklami za auto ili nedajbože uloške vjerojatno ćete zanemariti senzulano mrdanje stražnjice tete koja reklamira dotični proizvod jer vam je sve to postalo tako prokleto normalno. Mogu li se onda slične paralele povući i s igrama i može li se tvrditi kako je konačno došlo do idealnog spajanja tih još idealnijih oblika dokolice i zabave? Teško.

NEVINOST POVIJESTI

Naime, čini se da je penetracija seksa u virtualni medij otežana zbog primjene različitih sociološko-kontracepcijskih metoda, što je s obzirom na mogućnosti prava šteta. A prije kojih desetak godina situacija je izgledala bajno. Tako smo na ondašnjim C64 i Spectrum "tandrkalima" mogli uživati u nekim doista maštovitim i, štoviše, vrlo eksplicitnim animacijama, a svoju su glavicu na svjetlo dana promoljile i neke čistokrvne igre. Upravo iz tih vremena pamtimo i prvi simulator seksa u kojem ste mogli čak birati i poze, pokušavajući dovesti sebe i partnericu do (nadajmo se) neizbježnog vrhunca. Strip-pokeri i slični štosovi su se podrazumijevali pa se samo čekalo neko novo vrijeme, naprednijih grafičko-tehnoloških mogućnosti, kako bi se sve moglo

"Pravih seksualnih sadržaja u modernim je PC- igrama zapravo bolno malo!"



SEKS U IGRAMA

"Čini se da će seksualnost na PC-ju prokrčiti svoje putove pomoću sharewara i kreacija iz dalekog Japana"

podići na jednu višu razinu. No, tada su stvari malo zaškripale jer 16-bitnici nisu donijeli ništa novo već se sav napredak ogledao tek u skidanju teta u svih 4096 boja. Pojavljivanjem PC-ja pojavio se i legendarni *Leisure Suit Larry,* najavljujući ulazak seksualne filozofije na velika vrata. No, sve je ostalo na pukoj najavi - naime, bez obzira na *Larryjev* enorman uspjeh godinama se nije radilo ništa slično. Uostalom, čak je i spomenuta avantura bila prilično ograničena te se držala strogo zacrtanih granica, bojeći ih se prijeći. Nabrekla poprsja tako su u pravilu bila skrivena majicom, dok smo ih gola mogli vidjeli tek kad bismo riješili neki vražji problem, za što bismo onda bili obilato nagrađeni! O međunožju i sličnim "delicijama" nije bilo ni govora pa su se igrači hoćeš-nećeš morali zadovoljiti raznoraznim aluzijama i naznakama. Baš kao i u nesretnoj *Luli*, no to je pak sasvim druga priča...

KONICHIWA! » Jeste li za odbojku? Lopte imamo

BUDUĆNOST JE U JAPANU

Hvala Bogu na "bolesnim" Japancima i njihovom nedostatku dvostrukog morala. Ludi kakvi jesu, 'Japaneri" već godinama uživaju u takozvanim *manga* avanturama, iliti igrama koje se temelje na pornografskoj varijanti popularnog *animea*. Iako tek "crtić", taj likovni stil sadrži nevjerojatnu količinu erotske nabijenosti kojom se može pohvaliti malo koji "pravi" pornić. A jedna od najpopularnijih igara iz doista bezbrojnih serijala koji zapljuskuju japansko tržište je *Private Nurse*, priča o usamljenom školarcu koji jednog dana upozna prelijepu medicinsku sestru i onda je fino... ma super. U svakom slučaju, pojam "avantura" na dalekom istoku ima jedno posve drugo značenje, a sve nas to ne bi bilo briga da...da...se Japanci konačno nisu odlučili prevesti igre na engleski!!! Stoga u idućim mjesecima očekujte premijerno pojavljivanje *manga* avantura na našim PC-jima, i to bez cenzure, bez gaćica i bez zamuljanih dijelova. Još jednom, hvala Bogu na bolesnim Japancima, jedva čekamo njihovo pokoravanje moralno osvještenog Zapada.

PENETRACIJA U MAINSTREEM

A što imamo danas? Ograničenost grafike više nije relevantan pojam, stoga bi čovjek očekivao i odgovarajuću količinu erotomansko-pornografskih naslova! Svakako, no zaboravljate da su igre konačno postale biznis koji "puca"na vrlo široku publiku, pa ne bi smjele nikoga ni "vrijeđati". Upravo zbog toga bolno su se diferencirale na one u kojima je seks tek popratni moment u funkciji čistog marketinga i suptilnog "rajcanja" te one (u velikoj manjini) koje se bave čistim seksualnim činom kao takvim. Teta Lara i kompanija tako su odlični primjeri prvih, dok ćemo o opskurnosti onih iz druge skupine nešto kasnije, a nitko vam ne brani da proučite priložene okviriće. Glavni je problem s današnjim igrama što se seksualni momenti u njima i dalje temelje na istim onim načelima poput onih iz njihove filmske i ine braće. Naznake su tu, porpsja su tu, RPG-ljepotice uistinu imaju zanimljive atribute, FPS-krasotice uistinu nose uske traperice, ali, ali... to je sve! Da, vjerujem da ste i vi sasvim svjesni upornog zanemarivanja maštovitih potencijala koji bi se uz današnje virtualne tehnologije mogli bez problema ostvariti, i to ako ni zbog čega drugog, a ono zbog puke činjenice da treba uložiti popriličan psihološki napor da biste se prisjetili nekoliko seksom nabijenih igara!
Virtualnost, interaktivnost, haaaalloooo!
Uostalom, što mi znači jedan *GTA* sa svojim prostitutkama ako će sve ostati na njihovim štiklicama i defiliranju kriminalom napučenim cestama? Što mi znači poprsje glavne junakinje iz FPS-a ako neće biti oplemenjeno (poprsje, ne junakinja op.a.) vjernom fizikom koja će isto i zanašati? Ništa, baš ništa, već ću i dalje (vjerujem i vi) ostati u uvjerenju da je seks u *mainstreem* PC-igrama samo u funkciji podsvjesnog marketinga i opće društvene hipnoze.

SHAREWARE EKSTAZA

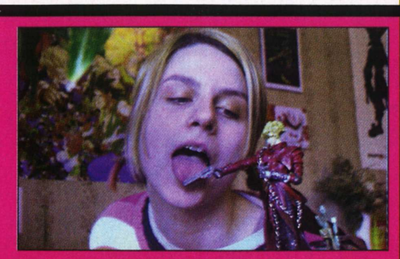
S druge strane, tu su čistokrve seksi igre koje, nažalost, pate od nekih bedastih problema. Pod jedan, baziraju se na niskokvalitetnom sharewareu i obično ih rade zadrti entuzijasti bez podrške i šuške. Pod dva, ne mogu se pohvaliti nekim većim stupnjem maštovitosti, a pogotovo interaktivnosti; tako bi tipičan primjer bio "simulator" striptiza, gdje će obnažene ljepotice plesati u ritmu mp3 glazbe. "Nevjerojatna" manipulacija svjetlosnim efektima i određivanje brzine plesa bit će jedini input od strane "igrača" pa je bilo kakav komentar suvišan. Ipak, *Bikini Babes* iz prošlog broja bit će lijep predstavnik onoga što se može učiniti s malo mašte pa iako je igra u svojoj biti izuzeteno stupidna, i dalje podržavamo besmisleno šoranje poluobnaženih krasotica iz spomenutog proizvoda. No zašto su k vragu POLUobnažene kad bi, da su sasvim gole, autorima vjerojatno donijele višestruku količinu novca i slave?! No ipak, kako i *Bikini Babes* graniči s *mainstreemom,* (ne)razumljiva mi je prisutnost autocenzure. Jasno, pronaći ćemo i hrpe modova, *patcheva* i *skinova* koji likove iz popularnih igara pretvaraju u pornografske materijale (skinite svoje simse!), no kako se takvi dodatci ne mogu nazvati igrama, samo ćemo zaključiti da je ponuda bolno manja od potražnje. Na svu sreću, u posljednje se vrijeme

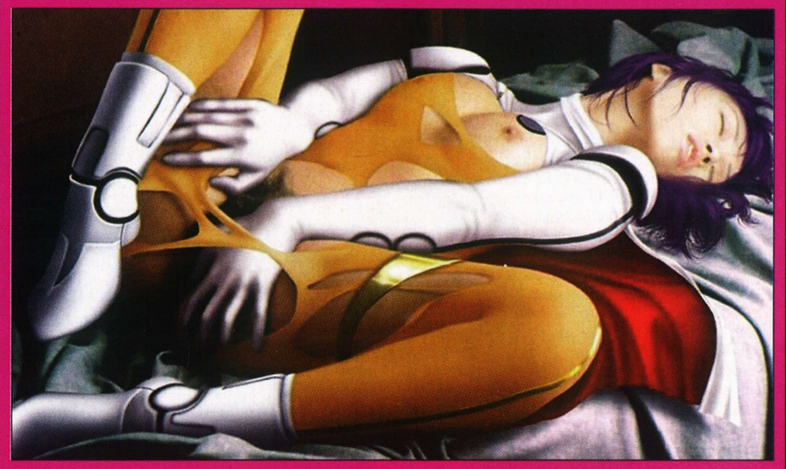
INTERNET vs. SEKSI IGRE

**Koliko zdravih muškaraca koji imaju pristup Internetu može odgovorno izjaviti da nikad nisu otišli na neki pornografski site te uz krasne prizore ljudske pohote radili nešto s određenim dijelom svoje anatomije? Bez obzira na to imali redovan seksualni život ili ne! Koliko je tih istih muškaraca u stanju provoditi sate i sate u potrazi za friškim pornomaterijalima i pohotno mas...masturbi... da, masturbirati, onanirati, samozadovoljavati se! Čemu sram i pretvaranja? A čemu ovaj uvod? Da obrazložim svoju misao koja bi išla u pravcu toga da je možda nedostatak erotike u PC-igrama pod izravnim utjecajem toga što gotovo svaki vlasnik tog stroja može svoje porive olakšati negdje drugdje. A pogledajte pak konzole koje nemaju pristup "međumrežju"; *BMX*xx na jednom Xboxu i *DOA* tabačine na plaži na jednoj "dvojci"!
Mislim da sam rekao dovoljno.**

VIRTUALNI SEKS? VIRTUALNI KOMADI? MAA DAAAJTE, KOGA MI ZAVARAVAMO!

Uz neizbježnu činjenicu da je seks postao glavni proizvod društva koje je stvoreno samo da troši, nezaobilazni marketinški trik pomoću kojeg se prodaje apsolutno sva roba, svakodnevnica koja nam se smije iz svakog mogućeg virtualnog/realnog kutka našeg života u toj mjeri da smo na istu otupjeli i nesvjesno je ignoriramo, nije mi jasno kako je taj svemoćni, opjevani, ekstatični životinjski nagon za seksom u laganom luku preskočio gamersku industriju, ostavivši u njoj tek pokoju naznaku svog postojanja iako se na prvi pogled možda i ne čini tako. Ako malo bolje





razmislite, shvatit ćete da Larine sise i pokoja oskudno renderirana junakinja i nisu baš neka definicija seksa pa čak ni erotike. Sve je to nekako sramežljivo, diskretno, puno insinuacija, s golemim strahom od eksplicitnijeg nastupa, sočnih priča ili vizualnih podražaja izravno vezanih uz seks. Tko je kumovao takvoj sterilnosti današnjih igara, teško je reći, možda strah od cenzure jer onih nekoliko slova na kutiji igre može drastično smanjiti broj kupaca, što za sobom povlači i manje novaca u developerskom ili izdavačkom džepu. Misliti da su ljudi u gamerskoj industriji sramežljiviji ili pristojniji, potpuno je pogrešno i nebulozno jer tko je god povezan s igrama, bio on developer ili konzument, vrlo mnogo vremena provodi na Netu, a mislim da nije potrebno naglašavati da je "mreža svih mreža" mjesto na kojem se do seksa, u nekim njegovim pojavnim oblicima, dolazi vrlo lako. Drugi mogući razlog izostanka seksa u igrama je možda činjenica da, htjeli-ne htjeli, nikakve slike, animacije, poligoni, sise i guze na zaslonu monitora ne mogu ni približno dočarati pravi seks, nego se sve višemanje svodi na *one-man* prakticiranje seksa, što nije ni približno taj doživljaj, a morate i sejvati pozicije... ;) A za nas ženske cjelokupna je situacija još gora jer se sve svodi na slike obnaženih ljepotica u svakakvim nepristojnim pozama, pa vas ja onda pitam tko misli na nas??! Budući da je činjenica da se lijepa muška tijela rijetko iskorištavaju u iste svrhe, a činjenica je da ih ima i znatno manje nego ženskih i da ih je nekako teže smjestiti u koncept provokativnih poza, moramo se ili poistovjetiti s muškim apetitima ili ostati nezadovoljene. I kamo nas sve to vodi? Do zaključka da su naši prohtjevi nepravedno zapostavljeni u bilo kojoj eksploataciji seksa. Ali takva je priroda stvari i tu ne možemo baš mnogo mijenjati. Ostaje nam zato da u seksu i dalje uživamo na klasičan način u udobnosti svog kreveta, stola, fotelje, ureda, škole, fakulteta, parka... a da u igrama uživamo u neko drugo vrijeme. Zato, dečki, uživajte barem u slikama, a vi (mi) cure, ne dajte se!! Jer ipak se sveee ovo vrti oko nas :).

Kristina Jeren

» LULA, sunce moje malo

Seks U IGRAMA

"Čini se da je erotska vizija iz filma *Čovjek kosilica* još prilično daleko od naših dana"

na Internetu mogu pronaći pravi pravcati 3D simulatori seksa poput odličnog *Virtual Sluta* u kojem u pravoj pravcatoj *real time* 3D grafici mazite i pazite izabranu djevojku, a zatim joj ga... Ali, ali, ali, ako je hoćete maziti golu i uopće koristiti neku od brojnih poza, alatki i pomagala, morat ćete to fino platiti preko kreditne kartice kao da plaćate bilo koji drugi Internet pornomaterijal. Sramota. U tom pogledu Japanci su totalno prešišali čedne zapadnjake, pa te stvari, koje su u nas tek opskurni rariteti, ondje cvjetaju. Ma pogledajte slike i uživajte!

BRIŽNO DOTJERAN » ***styling.*** **Nećemo izgledati bilo kako pucajući na sve i sva u bližoj okolici**

VIRTUALNE FANTAZIJE

Svi znamo da seks ponekad prelazi u čistu nastranost (mada je pojam nastranosti vrlo diskutabilan) i devijatnost, koju tako zorno možemo vidjeti na dičnome Internetu. Bez obzira da li potajno u tome uživali ili ne, jasno je da takve stvari i nisu baš općeprihvaćene u jednom normalnom društvu. No, situacija s igrama mogla bi biti potpuno drugačija zato što nitko ne bi mogao reći da se zlostavljaju ili iskorištavaju virtualni likovi te kalja njihov ljudski integritet, ponos, i savjest.

Sadizam u igrama tako bi bio tek virtualni sadizam te bi možda baš tu čovjek mogao otkočiti sve svoje nastrane kočnice i ventile. U svakom slučaju, sitacija bi bila slična onoj s nasiljem: iako nitko normalan u pravom svijetu ne bi nekome sačmaricom otkinuo glavu, u igrama za to živi. Isto tako, iako nitko u stvarnom svijetu ne bi nekome ugurao (CENZURIRANO) u njegov (CENZURIRANO) otvor te još dolio (CENZURIRANO) kako bi mogao halapljivo polizati (CENZURIRANO) s njene (CENZURIRANO), u igrama bi... Shvatili ste, shvatili.

KAKO ĆE SVE SVRŠITI?

Što će biti sutra? Nemamo pojma, no iskreno se nadamo stapanju gorespomenutih pravaca i stvaranju jednog novog žanra. Zašto ne uživati u kakvom seksi RPG-u? Ne, pritom ne mislim na jadne IRC/CHAT/RPG polupokušaje, nego na visokobudžetne *profi* igre s najmodernijom grafikom i podužim popisom ljudi odgovornih za njihove kreacije. Zašto se pak ne bismo napucavali u kakvom FPS- svijetu seksualnih fantazija i istraživali vlastite fetiše i ine divote erotskog univerzuma? Zašto, zašto, zašto, pitanja se roje, a eros biva neutažen. No kako o takvim stvarima ipak ne odlučuju igrači nego isključivo marketinški "stručnjaci" te oni koji su angažirani u smislu očuvanja javnog morala, ne možemo ništa. Valja nam se stoga zadovoljiti s tipično eksploatatorskim načinima inkorporacije seksa u igre te tek pokojim uistinu originalnim i hrabrim proizvodom. I prije samog kraja, osnovno pitanje: postaje li žena u igrama konačno tek puki seksualni objekt? Dakako, apsolutno, upravo tako! No, kako je istodobno i seksualni SUBJEKT te prirodna "gospodarica seksa", bolje joj je da fino šuti. I pere. I kuha. I hekla. Jest... sad ga stvarno pretjerasmo...

Uglavnom, čini se da je seksualna *gaming* budućnost prilično svijetla pa ako se i na konzolama mogu pronaći naslovi poput *BMX*-xxx i *DOA* tabačine na plaži, ne vidim razlog zašto bi i PC, koji je, uostalom, profiliran za nešto stariju publiku, ostao zakinut za svoj dio erotskog kolača. Dobre vijesti iz Japana samo nas ohrabruju u takvom uvjerenju.

"Prava je šteta što se mogućnosti moćnog hardvera ne iskorištavaju i na području virtualne erotike i pornografije"

VIRTUAL SLUT

Virtual Slut **je pojava za sebe! Taj pravi pravcati simulator seksa vjerojatno je ispunjenje muških snova od prije nekoliko godina kad smo se mogli zadovoljavati tek uz nemušte i prilično linearne FMV-animacije koje su bile tako stručno "povezane" u jednu cjelinu da nam je bilo zlo. No ovdje vam na raspolaganju neće biti hrpica snimljenih *video clipova* nego punokrvna 3D-grafika koja tako lijepo prikazuje sve zaobljenosti određenih teta. Izaberite svoju virtualnu partnericu i polegnite je na mekani krevet. Odlučnim joj glasom naredite da se postavi u određenu pozu te ju počnite milovati izabravši u izborniku neku od petnaestak erogenih zona! Blagim pokretima miša prelazite preko njene uzavrele kože, a klikom na lijevi gumb (sada već uzbuđenog glodavca) čupkajte joj bradavice i sve one dijelove koji se čupkati dadu. Na kraju izaberite modus operandi iliti način kopulacije (prstići, vibratori, te *The real thing*) i natjerajte svoju dragu do vrhunca. Jasno, pritom vam nitko ne brani da slobodnom rukom na nešto ne natjerate i jedan dio tijela kojemu volite davati maštovita imena... Da, da, da, sve je to moguće u *Virtual Slutu*, no ako ste već bacili Hacker iz drhtave ruke i mahnito u *browser* utipkali dotična slova, tada nećete doznati za gadost koja vam se sprema. Izdržali ste i Hacker je i dalje u ruci? Odlično! Vidite, *Virtual Slut* možete igrati jedino preko neta te o bilo kakvom *downloadu* nema ni govora. Osim toga, u *Virtual Slutu* se možete zabavljati samo u dvije poze, i to s gospođicama koje ne žele skinuti svoje vrele gaćice. Zašto? Zato što ako hoćete pravu stvar, fino ukradite tatici kreditnu karticu i preko posebnog računa olakšajte svojeg roditelja za određenu svotu dolara. Aha, sustav je apsolutno isti kao i za tonu *pay per view* porno siteova na netu, pa vam ostaje samo da se dobro isplačete. Zašto, o ZAŠTO ovo nisu distibuirali kanalima primjerenima za jednu igru i olakšali nam paćenički život? Zar bi bio takav grijeh kad bi *Virtual Slut* ponosno stajao na polici uz jedan FPS??? Ma nek idu k vragu, ni videoteka nije tako daleko...**

TOP 5

SEKSOM NABIJENIH IGARA

Čujte, nismo mi krivi što ih nema više. Naime, kako nam tek puko pojavljivanje poluskrivenog poprsja nije bio glavni element odabira, evo vam ih samo pet (TR je tu čisto iz poštovanja):

1. **VIRTUAL SLUT**
2. **PRIVATE NURSE**
3. **LULA THE SEXY EMPIRE**
4. **BIKINI KARATE BABES**
5. **TOMB RAIDER**

« AHHHH! Idila!

LARA CROFT

Što je drugo Lara Croft ako ne ikona zapadnjačkog shvaćanja seksualnosti te načina na koje se pomoću iste može zgrnuti lova? Budimo iskreni i zapitajmo se što nas toliko uzbuđuje kod gospođice Lare? Ne znam za vas, ali pojava prvog *Tomb Raidera* za mene je bila čisto tehnološko-igrivo iskustvo koje je po prvi put na PC donijelo popularnu perspektivu iz trećeg lica te konačno počelo koristiti prve 3D-ubrzivače. Uživao sam i u odličnim zvučnim efektima, zanimljivim animacijama te prilično kontroverznom odstrelu ugroženih životinja poput tigrova, grizlija i sličnih. Atmosfera u stilu *Indiane Jonesa* u cijelosti je zatomila činjenicu da s pravim Indyjem nismo imali nikakvih gaming iskustava, te je vjerojatno upravo to najveći razlog *Tomb Raiderove* popularnosti. Ali NE! Nakon uspjeha prvoga dijela počelo se sa stravičnom seksualnom kampanjom koja je često graničila s dobrim ukusom. Ne zbog pretjerivanja s eksplicitnošću, nego zbog neprestanog reklamiranja, pod kojim bismo na koncu jednostavnu pokleknuli i rekli "Da, da, tako je, Lara Croft je naša božica i volimo je strasno. Da, da, kupit ćemo i dvadeset prvi nastavak makar on bio najgore smeće zato što je, kako rekosmo, volimo strasno". Ma kakve obline, ma kakve dojke, ma kakve "hulahopke", bila je riječ tek o hrpi prilično grubih i neuvjerljih poligona s razmuljanim teksturama u 320*200 s 256 boja. Činjenica je da je Larin seksualni kult iznikao tek poslije, zbog čega je i ispao prilično isforsiran i umjetan. No sve je bilo gotovo i cijela je stvar krenula dalje; pojavljivanje na naslovnicama najpoznatijih svjetskih tabloida i uopće personifikacija imaginarne gospođice Croft bila je odgovorna za nastanak jednog trenda koji svoje najrecentnije primjerke može pronaći u *Final Fantasy The Movieu*. Jasno, nije trebalo dugo da se i sama Lara pojavi na filmskom platnu. Dakako, atributima prelijepe Angeline Jolie stvarno nemamo što prigovoriti i iskreno se nadamo da će po njenom liku, djelu i dojci biti napravljena i kakva igra. Naša Lara sada je pak u fazi kriogeničkog sna i dodatnog dotjerivanja za novo uzašašće. Pitamo se samo kojim li će se to obilježjima moći podičiti u idućem nastavku da bi privukla horde uspaljenih srednjoškolaca? Što mislite o pornodiva/sado-mazo/domina-sm-latex/bondage caviar/lesbo verziji? Svašta.

PROBLEM, Lara će imati problem popusti li majica, a mogla bi, mogla... »

AJMO LJUDI! »
Svi na "bajkove" svi na... ekhem...

Recenzije #89

ETO, LJUDI, pomalo smo živnuli s dolaskom ljepših dana. Zapravo, najviše smo živnuli zato što su nam dobri ljudi iz Videotopa poslali ekskluzivni *Splinter Cell* i *IGI 2: Covert Strike* pa se Maravić nauživao kao nikad dosad (još da dođe novi Raindow Six...). Pročitajte kako su mu se svidjeli ti *sneakeri* i taktički *shooteri*. Osim toga, ovaj mjesec Lauš je užival u *Unrealu 2* - kaže, ništa novo, ali mu daje najviše ocjene (eto što alkohol čini od nekoć normalnog čovjeka). Koliko god da je neinventivan, još uvijek izgleda nevjerojatno dobro, to se mora priznati.
Isto tako, tu je još jedan veliki hit, EA-ov *C&C: Generals* - Patrik se jednostavno preporodio igrajući ga. Kad igru prođete s Kinezima, Amerikancima i pobunjenicima, bit ćete pravi general. Od ostalih igara mogli bismo vam skrenuti pozornost na recenziju *Fetish Fighterse* - iz pera - koje je sigurno jače od mača - Damira Rukavine recenzija s konačnom ocjenom 5 (od 100). Pa čitajte narode.

KAKO OCJENJUJEMO

Iako nismo globalno promijenili način ocjenjivanja i kategorije koje ocjenjujemo, nadamo se da je novi sustav ocjenjivanja jednostavniji i pregledniji. Radi lakšeg snalaženja, pripremili smo vam vodič kroz ocjenjivanje igara.

0-40
Moglo bi se reći ljudi su pokušali, ali im jednostavno nije išlo od ruke: loša priča, loša grafika, sve loše, igra koja ne zavrjeđuje ni da čujete za nju. No, neka - bit će bolje

41-60
Igra čija ideja ne zvuči nimalo loše, ali je upropaštena lošom produkcijom ili nesposobnošću razvojnoga tima da do kraja izgura obećavajući koncept

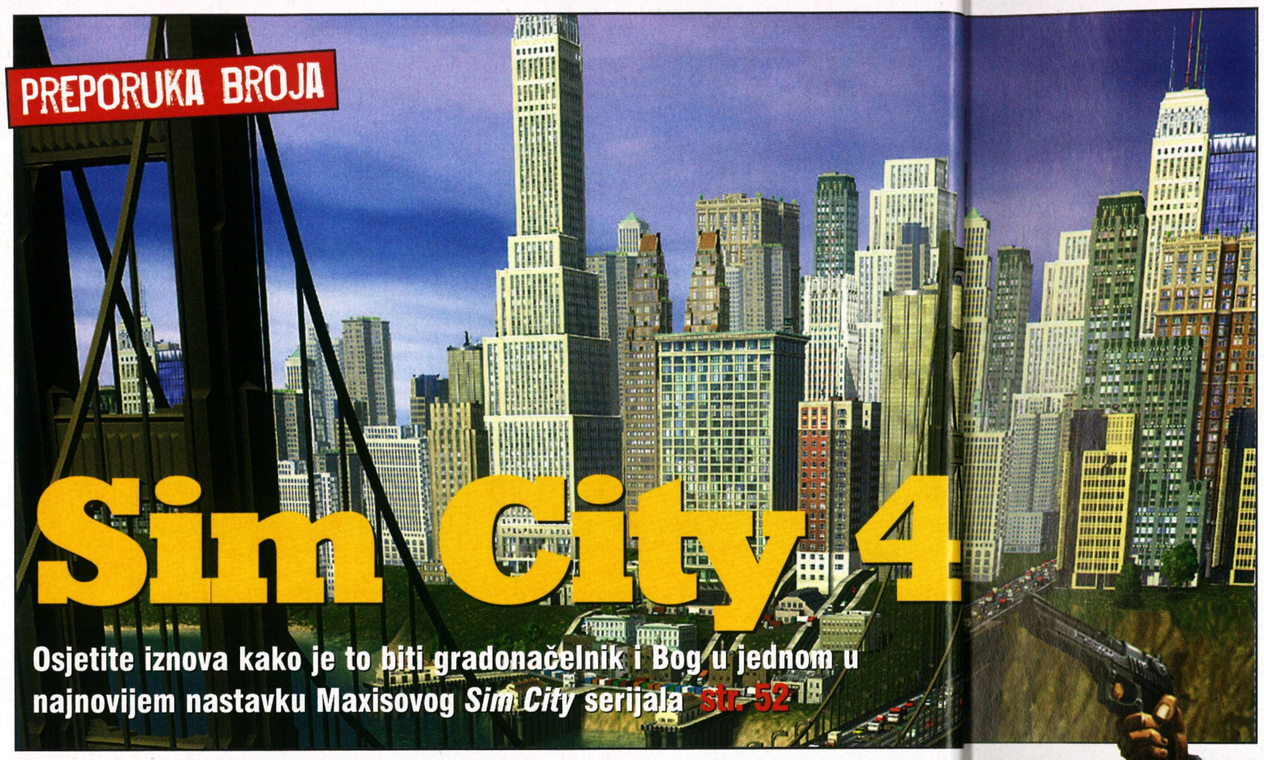
61-80
Dobra igra, većinom i dobre priče te vrlo solidne grafike i igrivosti, ali joj nedostaje neki vrlo važan element da bi ušla u magični krug 80+

81-90
Hit igra vrhunske produkcije, grafike, igrivosti i svega ostalog, igra koju nikako ne smijete propustiti

91-100
Igre koje se pojavljuju samo nekoliko puta na godinu, ulaze u legendu i godinama poslije ostaju mjerilo za sve igre tog žanra

XBOX PREPORUKA

str. 74



HACKEROVA TABLICA ZA OCJENE

Izmijenjena, znatno uočljivija tablica ocjenjivanja i nadalje ostaje mjesto gdje ćete najbrže i najlakše otkriti naš konačan dojam o recenziranoj igri. Uz ocjenu je i komentar autora kojim je ona ukratko obrazložena te ukupan dojam o recenziranoj igri. Na samom dnu tablice je naveden određeni element igre za koji smatramo da ga vrijedi posebno istaknuti.

Ocjena koja će se kretati od 10 do 100 i dalje će biti vodilja po kojoj ćete prije svega moći uspoređivati igre istog žanra

HACKER OCJENJUJE » Naziv igre — **00**

Obrazloženje ocjene

POSEBNO IZDVAJAMO

Novi element u tablici za ocjenjivanje. Vjerujemo da će vam pomoći u donošenju krajnjeg suda o igri koju opisujemo

Ocjena je vrlo često predmetom komentara ili nezadovoljstva čitatelja. Sloboda svakog autora je da igru ocjeni onako kako on smatra da je najbolje. U tom smislu su obrazloženja ocjene neophodna

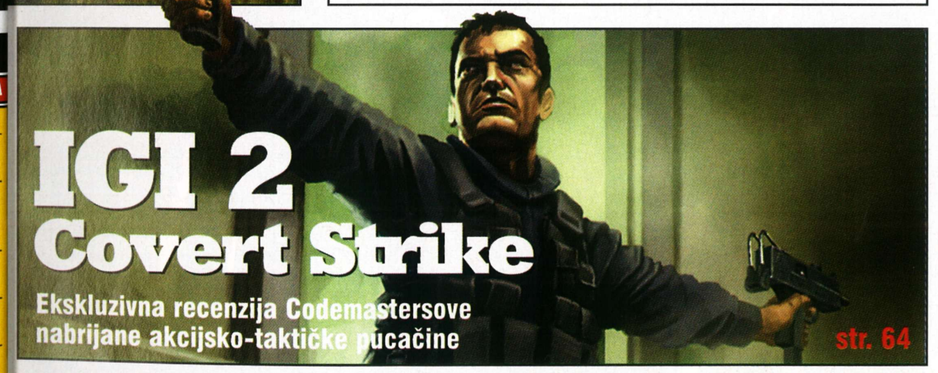
NE PROPUSTI

RECENZIJE BROJA

NAZIV IGRE	OCJENA
Unreal 2 www.unreal2.com	91
Sim City 4 www.simcity.co	90
Command&Conquer Generals www.generals.ea.com	90
Splinter Cell www.splintercell.com	89
American Conquest www.americanconquest.com	80
Battlefield 1942 Road to Rome www.ea.com	79
IGI 2 www.unreal2.com	78
Alex Ferguson's Football Manager www.ubisoft.com	56
Highland Warriors www.highlandwarrios.com	51
Fetish Fighters www.brzgames.com	05

Xbox RECENZIJE

Panzer Dragoon Orta www.sega.com	87
Apex www.apex-game.com	86
Battle Engine Aquilla www.battleengine.com	85



HACKER Top 10 PC

Unreal 2 / Infogrames

Vrhunska grafika i klasičan akcijski koncept, poslastica za sve FPS manijake

2. Command&Conquer Generals	EA Games
3. Splinter Cell	Ubi Soft
4. Sim City 4	EA Games
5. BF 1942 Road to Rome	EA Games
6. Impossible Creatures	Microsoft Games
7. Silent Hill 2	Konami
8. Highland Warriors	NovaLogic
9. Age of Mythology	Microsoft Games
10. IGI 2	Codemasters

HACKER Top 10 Xbox

Panzer Dragoon Orta / Sega

Japanski pucački megaspektakl u maniri najpoznatijih Seginih legendarnih naslova

2. Battle Engine Aquilla	Infogrames
3. Collin McRae Rally 3	Codemasters
4. Unreal Championship	Infogrames
5. Splinter Cell	Ubi Soft
6. Time Splitters 2	Eidos Interactive
7. Dead or Alive 3	Tecmo
8. HALO	Microsoft Games
9. Apex Racing Evoluzione	Infogrames
10. Project Gotham Racing	Mirosoft Games

IZDVAJAMO RECENZIJE

Unreal 2
Stari kralj 3D-grafike vratio se preuzeti svoje prijestolje str. 48

Splinter Cell
Tom Clancyjev taktički *stealth-em-up* koji je posramio *Metal Gear Solid 2* u svakom pogledu str. 60

Battlefield 1942 Road To Rome
Najigraniji i u našoj redakciji najcjenjeniji *multiplayer* naslov dobio je svoj prvi službeni dodatak str. 68

Highland Warriors
Što se dogodi kad se iznervirani škotski brđani suprotstave Englezima str. 70

American Conquest
Vrlo ugodan naslov koji preuzima nasljeđe strateških remek-djela poput *Colonizationa* i *Civilizationa* str. 72

Xbox recenzije

Battle Engine Aquilla
Znanstvenofantastična akcijska pucačina koja će razdrmati vaše konzole str. 76

Apex
Izdizajnirajte vlastitu jurilicu te u njoj projurite užarenim asfaltom str. 78

IGRA BROJA

Igra zbog koje ste kupili PC!

UNREAL 2

Pet godina nakon originala, stiže nam nastavak koji će izazvati pravu tehnološko-grafičku revoluciju. Pripremite se!

Momci. Mirišu na probleme »

« AIDA, opaka djevojka s opakom "upalom pluća" ponovno na vašim monitorima, bili oni veliki ili mali

INFOBOX

Unreal 2

PROIZVOĐAČ ■
Legend enterteinement

IZDAVAČ ■
Atari games

MIN. KONFIGURACIJA ■
Duron 1000, 256 MB, 3D-kartica

NAŠA PREPORUKA ■
Athlon XP 2200, 512 MB, GeForce 4

MULTIPLAYER ■
N/A

WWW IGRE ■
www.unreal.com

UVOD U PRIČU

Priznajte, ovo ste čekali, ovo ste STVARNO čekali! Svaki FPS i uopće tehnološki PC fan s velikom je nervozom i strepnjom iščekivao novi nastavak igre koja je prije pet godina zapalila svjetsko tržište. Iako su sjećanja već pomalo izblijedjela, sa sigurnošću možemo ustvrditi da je prvi *Unreal* donio svojevrsnu prekretnicu u atmosferi pa smo nakon legendarnog *Dooma* konačno ponovno ispustili onaj dobropoznati krik oduševljenja. Istina, nakon fenomenalna početka još bolje grafike slijedili su prilično dosadni i jednolični nivoi, no tko će mu to sada uzeti za zlo. Bilo je dovoljno vidjeti to *Unrealovo* nebo (*patent pending*) i prepustiti se svim čarima tada najmodernijih tehnologija. Eto, *Unreal* se konačno vraća kući i ima strašno nezahvalnu zadaću - ponoviti već ponuđeno - i pitanje je hoće li u tome uspjeti. Stoga, čitajte dalje i saznajte!

PIŠE **Kresimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

Kao prvo, moramo nešto razjasniti: *Unreal 2* igra je stare škole i doista nema nikakvih pretenzija otkrivati toplu vodu u bilo kakvim strateško/taktičko/RPG-aškim FPS-elementima, nego se samo trudi igraču pružiti nezaboravno igraće iskustvo. Stoga, zaboravite bilo kakve prigovore koje ste pročitali na netu ili čuli od vaših (nesnosnih) prijatelja jer ovo jednostavno nije niti će ikad biti *Hidden & Dangerous*! Sada kad smo to riješili, osvrnimo se načas na (nažalost) poprilično izlizanu, plagijatorsku i bedastu priču. Ovako, vi ste crnac. Crnac imena Dalton, nekadašnji pripadnik specijalnih snaga, a sada tek niži časnik u snagama TCA-a jer ste nešto opasno zabrljali. Ne samo da ste degradirani, nego patite i od nepopravljive duševne boli, baš kao i ostatak vaše ekipe koja tumara svemirom na svemirskom brodu Atlantis. Lijepa Aida, pijandura od tehničara kojem sam zaboravio ime, no ne mislim sada ponovno učitavati igru da vam ga napišem, te simpatični plavi izvanzemaljac NaBan bit će vaši vjerni pratioci u petnaestak prilično velikih misija kroz čarobni *Unrealov* svijet. Bizarno. No dobro, iz toga onda proizlazi da ćete prije svake misije prošetati po brodu ne biste li otkrili dodatne informacije vezane uz *Awakeningovu* priču, a sada već i uz samu *Unreal* mitologiju. Ćaskanje s plavim navigatorom i oružarom/olupinom bit će nadmašeno jedino u razgovoru ugodnom s gorespomenutom Aidom, i to ponajprije zbog njezinog povećeg dekoltea koji skriva dvije polulopte koje se diskretno njišu u ritmu hoda. Seks u igrama? Ma neee... Nakon čašice razgovora koja se, prokleta bila, temelji na razgranatim dijalozima koje ne možete preskočiti, vrijeme je da sjednete u malu letjelicu i uputite se prema jednom od brojnih planeta koje ćete posjetiti tijekom igre, diveći se famoznom *Unrealovu* "nebu" koje će ovaj put oslikavati prekrasne lopte zaogrnute u totalno esefične atmosfere popraćene satelitima, udaljenim Suncima itd. No, ubrzo ćete shvatiti da je sve to najobičniji drek kad konačno stupite na poligonima prebogato tlo spomenutih nebeskih tijela!

GRAFIKA!!!

Sam podatak da ćete se na dotična tijela spuštati u potrazi za nekim mističnim artefaktima, trenutačno je posve nevažan. Ono što će vas baciti na dupe je nevjerojatna grafika, nakon koje će vam se *UT 2003* činiti poput igre za djecu! Možete li si uopće zamisliti dodatne optimizacije *UT* koda? E pa pokušajte zato što je

"KLASIČNA FPS AKCIJA NA KLASIČAN NAČIN"

Unreal 2 natrpan takvim *featureima*, a postignuti su nevjerojatnim cijeđenjem i optimiziranjem enginea da će vam doista biti zlo! Od sreće. No prvo jedno upozorenje: nekoliko početnih nivoa ne obiluje nekim posebnim grafičkim krasotama zato što su *level designeri* ovaj put igrali na kartu postupnog nadraživanja i laganog vođenja ka neizbježnom tehnološkom vrhuncu. Što je super, jer su tako izbjegli onu nemilu situaciju iz originala, no s druge strane, time su čak i mene, koji imam iskusno oko, uspjeli navesti da pomislim kako igra "nije ništa posebno". Ništa posebno, ništa posebno?! Strpite se pola sata i strepite pred velikim "Posebnim" koji će ovoj igri osigurati titulu najzgodnije igre na planetu! Ljudi moji, odakle početi??? Ajmo od nevjerojatnog osjećaja za boje kojima igra jednostavno prši; zaboravite nekakva sivkasto-realistična prekenjavanja i uživajte u primarnim bojama koje su posložene kao na kakvoj umjetničkoj slici. Tako si fino pašu da je to nevjerojatno, i nikad se ne pretvaraju u drečaste nakupine neugodnih fotona, nego se komplementarno nadopunjavaju, pružajući igraču bogato i živo vizualno iskustvo. Što pak reći o samim strukturama koje se jednostavno natječu u svojoj arhitektonskoj složenosti, masivnosti, izvijenim krivuljama, upotrebi svakojakih efekata te općenito osjećaju prostornosti od koje zastaje dah? Zastaje, zastaje... Uistinu MASIVNI generatori bit će posramljeni jedino još golemijim zgradetinama zavijenim u snježne oluje, proklučane atmosfere, otrovne plinove itd. A što je najljepše od svega, većina konstrukcija "popikana" je na golemim eksterijerima čijoj bi grandioznosti i reljefnoj zaobljenosti mogao konkurirati samo *Battlefield 1942*! Upotreba sjena i svakojakih pirotehničkih efekata (uvjerljiv plamen, čestični efekti dima itd.) tek je finalni *make up*, pa se u konačnici može dati samo jedan zaključak, proizašao iz svih tehnoloških divota priloženog enginea. Naime, nivoi se medusobno potpuno razlikuju i u svakom, ali baš svakom, vidjet ćete neki novi grafički detalj koji će vas natjerati da se zapitate što ima dalje! I upravo se zbog toga *Unreal 2* može pohvaliti obilježjem koje ne vrijedi samo za FPS-ove nego za sve igre općenito, a to je da sadrži onu teško uhvatljivu komponentu koja u vama pobuđuje avanturistički duh i dječačku želju za otkrivanjem novog. I baš se zbog toga znade dogoditi da se igranje *Awakeninga* pretvori u višesatne seanse obješenih vilica, isplaženih jezika i utrnulih prstića. A to je za jednu pucačinu iz prvoga lica i više nego što možemo tražiti.

INTERNA STRUKTURA

A sada jedno veliko "NE". Ni u kojem slučaju nemojte *Awakening* zamijeniti za *Half Life*, jer kao što smo rekli na početku, ovo je igra stare škole, što joj u nekim stvarima baš i ne ide na čast. Tako će primjerice, unatoč maštovitim i znalački kreiranim nivoima, osnovni način igranja možda biti malo sirov za razmažene jezike modernih igrača. Interna struktura i logika *Awakeninga* prilično je jednostavna i ne sadrži gotovo nikakve dodatne elemente na koje smo navikli proteklih godina. Sve se svodi na apsolutno linearno prolaženje razina uz tek pokoje rješavanje "glavolomki" poput pronalaženja određenog znanstvenika kako bi vam mogao otvoriti zaključana vrata ili aktiviranja ventilatora koji bi trebao usisati otrovni plin. Nema neočekivanih putova, nema prečaca, nema ni trunke upotrebe mozga, stoga biste se mogli osjećati pomalo prazni. Linearnost nivoa posebno je vidljiva u točno određenim područjima gdje se možete kretati, pa iako su eksterijeri uistinu grandiozni, u pravilu će biti ograničeni kojekakvim nepremostivim strminama ili srušenim kamenjem. Slična je situacija i s interijerima, no kako i njih krasi nevjerojatna monumentalnost, nikad se nećete osjećati klaustrofobično i ograničeno. Što je posebno lijepo, čak će i najobičniji hodnici biti ispunjeni brojnim detaljima, zbog čega ih nećete prelaziti u letu nego s iznimnom pozornošću i istraživačkim žarom. Monotoniju će tu i tamo razbiti pokoji NPC s kojim se može pročaskati u već spomenutom sustavu razgranatih dijaloga, koji ipak nikad neće biti predu-

Gledate sliku i ne vjerujete. Da, ovo je *Unreal 2* ma koliko mi šutjeli o tome!

Mozak baj, baj, osjećam se haj!

Joj oprosti, mislio sam da sam ga stavio na stun

Ne nosi gaće, crn joj grudnjak, a glava čelava!

Termička priprema obavezna je za nutricijsku vrijednost jestivina

NEKA SOČNA ORUŽJA

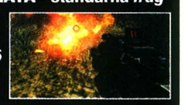
PIŠTOLJ - ne troši streljivo, primarni mod ispucava spore kugle, dok ga u sekundarnom punite za jači izboj

MAGNUM - vrlo precizan i ubojit u primarnom modu, u sekundarnom puca nekoliko metaka odjednom

PUŠKA - ZF-sačmarica dobra za blizinu, u sekundarnom modu ispucava nekoliko zapaljivih metaka

MITRAĆ - povratak starog znanca. U primarnom je modu tipičan mitraljez, dok u sekundarnom ispucava kompresirani uran

BACAČ GRANATA - standarna *frag* granata u primarnom modu, te do 5 vrsta streljiva u sekundarnom. Ludilo!



BACAČ RAKETA - navođene rakete u primarnom modu, posebno rasprskavajuće punjenje u sekundarnom. Moćno!

BACAC PLAMENA - Prava stvar! Zapalite ih u primarnom modu ili ih u sekundarnom polijte benzinom - i onda ponovno zapalite!

BACAČ PAUKOVA - Bizarna spravica koja ispucava male paukove ili na zid lijepi jaja iz kojih se isti roje. Brrrr...

A vidi lijepih kuglica, a vidi krvave mase na mjestu gdje mi je nekad stajala ruka...

PLUS

- Warfare engine
- atmosfera

MINUS

- neinventivnost

"NEKI ĆE AWAKENINGU ZAMJERATI NEINVENTIVNOST, NO OVDJE JE RIJEČ O VRHUNSKOJ PUCAČINI STARE ŠKOLE"

U firmi rasvjetnih tijela manufakturalnog tipa "Vatroslav i sinovi", uvijek je lijepo i rasvjetljeno!

gi ni posebno zamorni. Određena dinamika zajamčena je i upotrebom skriptiranih situacija poput tipičnog *Aliens Rippoffa* u kojemu nakon neugodnog bubnjanja iz napuklog zida prodiru horde paukolikih aliena. Takve će vas scene podsjetiti na maestralno orkestrirane situacije s početka *jedinice*, no, nažalost, moram vam reći da ih je, kao i ondje, zapravo prokleto malo. Tako sam nakon jedne nemile scene u kojoj mi je odurni Skaar skočio na dizalo, prouzročivši njegovo poniranje u pedesetmetarski mrak, očekivao još, no ni nakon dva sata igranja slična se stvar više nije ponovila, što je u meni izazvalo osjećaj razočaranosti i praznine. Jednostavno rečeno, logika igranja popraćena *level designom* je dobra, ali ne i famozno intrigantna, a s obzirom na rang ove igre, smatram da je na tom planu sve trebalo biti barem na razini *Aliens VS. Predatora 2*.

NAPUCAVANJE

Borba je pak dozirana u pomno raspoređenim paketićima, što će reći da će vam igra dati dovoljno vremena da se divite grafici i inim divotama, a onda vas u pravom trenutku počastiti i akcijskim sekvencama. No zbog zahtjevnosti enginea, napucavat ćete se u pravilu s tek nekoliko neprijatelja odjednom, što opet zbog njihove detaljnosti i ljepote nije nikakav nedostatak. Ipak, kako smo u srodnome *UT-u 2003* navikli na mnoštvo *botova* ili igrača u *deathmach* seansama, njihova relativna malobrojnost u *Awakeningu* pomalo pika u oči. Srećom, postoje neke misije u kojima zajedno sa svojim kolegama morate braniti kojekakve instalacije od neprijateljskih hordi i baš ćete u tom dijelu primijeniti jedan zanimljiv moment koji je dosad bio slabo iskorišten. Riječ je o postavljanju obrambenih postrojenja u vidu laserskih ograda i fiksnih *turreta*, što nas jako podsjeća na jednu misiju u *Flashpointu* gdje ste postavljali bodljikavu žicu i protutenskove zapreke prije očekivanog napada. Za divno čudo, stvar funkcionira besprijekorno: utvrdite obranu i čekajte da se na vas salije val za valom nabrušenih marinaca, izvanzemaljaca i ostalih kreatura željnih vaše krvi, u realnom vremenu zadajte osnovne zapovjedi vašim kolegama (brani zapadna vrata, brani središnju prostoriju itd.) te se upustite u krvavi boj! Boj u kojem ćete iskušati i kvalitetu samog AI-ja. Odmah je jasno da je mogao biti "pametniji" (što nam uostalom govori i *UT 2003*), ali to namjerno nije učinjeno kako biste uopće imali neke šanse. Zamislite teško oklopljenog marinca koji vitla bacačem raketa i teškim mitraljezom koji bi usto bio "pametan" poput vas. Ne da ne biste imali ŠANSE, nego bi se igra pretvorila u čistu frustraciju! Stoga svima koji bi se mogli požaliti na klasično zig-zag kretanje i poskakivanje mrskih dušmanina odmah kažem: "Tišina! Treba shvatiti da je to napravljeno s ciljem" Nažalost, sam osjećaj ubijanja mogao je i TREBAO biti nešto realniji, sočniji i uvjerljiviji od onoga u *UT 2003* zato što je ondje bila riječ o bezumnom *frag festu* u kojem su bitni *bodovi*, dok je ovdje riječ o solo napucavanju u kojem je bitna ATMOSFERA. Tako bi otkidanje udova i krvave glave bili itekako dobrodošli, no morat ćemo se zadovoljiti tek s vrištećim siluetama u navali plamena (što je također fina

Ajmo vidjet tko ima veći. Plamen...

"KUPNJA NOVOG HARDVER NIKAD NIJE BILA OPRAVDANJA!"

stvar!). Osim toga, šteta što *bossovi* nisu štogod maštovitiji i veći, pa ne mogu da se sa sjetom ne prisjetim onog zelenog čudovišta iz *Half Lifea* ili pak Alienske kraljice iz *Avs.P2*.

UNREAL ILI SMRT!

Što još reći? Ako vas zanimaju oružja, pogledajte u okvir – ovdje želim samo napomenuti da su prilično različita od onih iz *Turnira* te više- manje sasvim 'sočna'. Primjena sekundarnih modova te maštovita punjenja raketnih bacača svakako će vas zadržati uz ekran, a posebno pohvaljujemo to što streljiva ima sasvim dovoljno pa je prisutna čak i ekstenzivna upotreba plamenog bacača (konačno!). No kako rekoh, bilo bi lijepo kad bi efekti oružja na samim gadovima bili nešto uvjerljiviji - osim pokoje kapi krvi i doista uvjerljivog izgaranja, nećete vidjeti ništa više. Za divno čudo *multiplay* je potpuno izbačen, što s obzirom na egzistenciju *Turnira* nikoga ne bi trebalo zabrinjavati, pogotovo imamo li u vidu da je za spomenutog u izradi i *mission* disk. Zvukovi, a posebice glazba su na razini, pa će tako pojedini *techno trackovi* u sjećanja prizvati neke prošle dane. Gdje, dakle, nakon svega *Awakening* smjestiti u odnosu na hit-pucačine od prije godinu dana? Po vizualno-tehnološkim značajkama, apsolutno je na samom vrhu, i to mu nitko ne može i ne smije osporiti. Takvu grafiku jednostavno još niste vidjeli, stoga je upitno je li ijedna konzola današnjica sposobna za njezinu replikaciju. U ovom resoru, do PC-ja nema! No s obzirom na igrivost, *Awakening* je u usporedbi s recentnim FPS-hitovima malo podbacio. Pod jedan, nije donio apsolutno nikakve novine, a pod dva, neke su ga igre prešišale po samom osjećaju ubijanja i općenito onome što krasi jedan FPS. Tako je jedan *MOHAA* još uvijek nedodirljiv što se tiče same rasturačine, isto kao što je *Avs.P* nedodirljivi kralj atmosfere. No s obzirom da je ovo ipak *Unreal*, te da su spomenuti elementi namjerno pojednostavljeni kako bi igra ispala klasično FPS-iskustvo bez dodatnih kompliciranja i penemaganja, ocjena može biti samo ovakva kakva je. Ma što još uopće čitate recenziju? More, mrrrrrššš po igru, novu procu, novu grafičku i uživaj u neponovljivom i nestvarnom iskustvu *Unreal: The Awakeninga!* ■

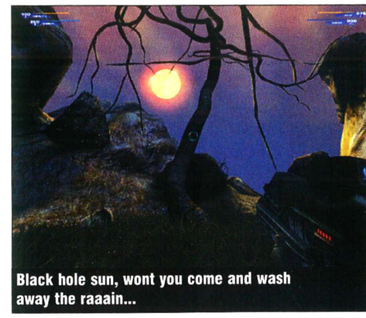
IZDVAJAMO / Sjene i zahtjevnost

Jedan od GFX "trikova" kojima se hvali novi *Warfare* je ekstenzivna upotreba sjena. Kao što zorno vidite na ovim slikama, doista stvaraju neopisivu atmosferu i okolini daju dojam plastične ljepote. Količinu, definiciju te gustoću sjena moguće je dodatno namjestiti u grafičkom izborniku, baš kao i sve napredne opcije poput detaljnosti tekstura, broja čestica itd. Valja naglasiti da će vam za ugodno igranje trebati malo jači stroj od onoga koji je bio potreban za *UT 2003*, zato što je engine dodatno opterećen različitim forama. Proca je prilično bitna, mada dosta toga leži na samoj grafičkoj; imajte na umu da sam na Athlonu XP s GF TI 4200 u rezoluciji 1280*960 igrao sasvim glatko, do usporavanja je došlo tek u malo masovnijim borbama s obilatijom upotrebom plamena.

» ALTERNATIVNO

- **DOOM 3**

Još malo, još samo malo.



Black hole sun, wont you come and wash away the raaain...

Uočen zločesti plazma plin; proventilirajte ga da se ugasi

Nagradno pitanje; zašto je, zaboga, recenzent pucao na ovoj slici?

HACKER OCJENJUJE » Unreal 2

Iako neinventivan, ovo je ipak *Unreal*. O grafici da ne pričamo...

91

POSEBNO IZDVAJAMO/WARFARE ENGINE

PREPORUKA BROJA

Iskusite život gradonačelnika na Electronic Artsov način

Stari koncept u novom ruhu pod ravnanjem legendarnog Willa Wrighta. Treba li još što reći?

SIM CITY 4

PIŠE **Ivan Kovačević**
ivan.kovacevic@janus.hr

UVOD U PRIČU

Sredinom osamdesetih godina minulog stoljeća otac *Sim Cityja*, Will Wright, bio je programer koji je radio na igri *Raid on Bungeling Bay*. Bila je to arkada u kojoj ste pomoću helikoptera bombardirali mete. Dizajnirajući nivoe, odnosno karte iznad kojih će helikopter letjeti, Wright je shvatio da mu je skloranje terenom daleko zanimljivije od samog igranja igre iz perspektive helikoptera. Posvetio se istraživanju urbanog planiranja i načina na koji bi takvo što mogao prezentirati u obliku računalne igre. Nekoliko godina poslije dogodio se legendarni *Sim City*. Ostalo je povijest. Uslijedili su ništa manje uspješni *Sim City 2000* i *Sim City 3000*.

Bilo je to prije četrnaest godina. Sav ponosan, donio sam kući svoj prvi PC. Budući da sam se prije toga dobro pripremio te naučio osnove DOS-a, izlistao sam popis direktorija i pronašao onaj u kojem su bile igre. Nemalo sam se iznenadio pronašavši ih čak tri - *Wolfenstein 3D*, *Civilization* i *Sim City*. I godinu poslije u mom direktoriju s igrama još uvijek su bila samo tri spomenuta naslova. Nakon svih ovih godina te stotina i stotina igara koje su se manje ili više zadržale na hard disku mog računala zgodno je prisjetiti se vremena kad se i sa samo tri naslova mogla izgurati godina. Što li su to imale te igre kad je igraća industrija bila još u povojima? Bilo je dovoljno svega nekoliko sati novog *Sim Cityja* da dobijem odgovor na svoje pitanje. Ako ste i vi u to vrijeme došli u doticaj s prvim *Sim Cityjem*, zacijelo znate o čemu je riječ, stoga nećemo više odugovlačiti.

SVAKI POČETAK JE TEŽAK

Kako napraviti nastavak planetarno popularne igre koja bi ponudio dovoljno novina, ali i ostao vjeran osnovnom konceptu? U Maxisu su imali dovoljno vremena za realizaciju svog plana, koji im je, recimo to odmah, u cijelosti uspio. Odmah ćete primijetiti prvu novinu jer je vezana za teritorij na kojem ćete podići svoj velegrad. Naime, svako od predefiniranih zemljišta velikih gradova kao što su London, San Francisco i New York sastoji se od pedesetak regija podijeljenih u tri osnovne veličine. Svaka regija prostor je za zaseban grad, koji je poslije moguće povezati sa susjednim. Prije negoli počnete ozbiljnije igrati, prođite dva kratka tutoriala. U prvom ćete se igrati Boga formirajući teren prema vlastitim željama, u čemu će vam, između ostalog, od velike pomoći biti i elementarne nepogode poput primjerice erupcije vulkana. Moći ćete čak zemljište naseliti životinjama, što će šumovitom i brdovitom području dati onaj štih divljine. Drugi će vas tutorial podučiti osnovama izgradnje vašeg budućeg grada. No, bez obzira na sve, to vam neće biti dovoljno za uspjeh u ovoj daleko zahtjevnijoj igri negoli je bio *Sim City 3000*. Stari će se igrači vrlo brzo prilagoditi na sučelje koje je vrlo slično onom iz *Simsa*, a i ostali će se vrlo brzo snaći. Kao i u dosadašnjim nastavcima, zadatak je isti - po mogućnosti ne bankrotirati izgrađujući grad u kojem će stanovnici biti sretni i zadovoljni. Zašto sam prvo spomenuo da ne smijete bankrotirati, i sami ćete vrlo brzo otkriti. Naime, ključ uspjeha na samom početku je maksimalna štednja i izgradnja samo nužnih stambenih, industrijskih i komercijalnih zona uz minimalnu potrošnju na javne ustanove. Više nećete bezbrižno gomilati jeftine parkove jer biste poslije morali svaki mjesec izdvojiti popriličan iznos za njihovo održavanje. Isto vrijedi i za ceste, a pogotovo za ustanove kao što su vatrogasne i policijske postaje, bolnice te škole i fakulteti.

KVARTOVI

U planiranju različitih aspekata širenja vašeg grada kao i u upravljanju financijama pomagat će vam savjetnici ukazujući vam na nedostatke, odnosno potrebe gradana. Novi *Sim City* posebnu pozornost posvećuje gradskim četvrtima, odnosno njihovom upravljanju. Pri izgradnji istih pomoći će vam automatsko postavljanje kvartovskih cesta, što ponekad može biti problem jer ne postoji mogućnost kontroliranja mjesta njihovog položaja. Svaka od javnih ustanova pokriva određeno područje, čija veličina ovisi o količini financijskih resursa. Novac koji ćete izdvajati za prijeko potrebne službe možete odrediti na globalnoj razini, ali i na lokalnoj. Nema smisla jednako izdvajati za vatrogasnu postaju u zapaljivom, velikom industrijskom području i u manje naseljenoj komercijalnoj ili rezidencijalnoj četvrti koju će vrlo rijetko zahvatiti požar. Svakoj je vatrogasnoj postaji na raspolaganju interventno vozilo, koje ćete onda po potrebi poslati na mjesto nesreće. Vrijeme intervencije ovisit će, baš kao i u stvarnom svijetu, o prometnoj povezanosti

"SPREMATE LI ISPITE, NIKAKO NE NABAVLJAJTE OVU IGRU"

INFOBOX

Sim City 4

PROIZVOĐAČ ■ **Maxis**

IZDAVAČ ■ **Electronic Arts**

MIN. KONFIGURACIJA ■ **P3 500, 128 MB, 3D kartica**

NAŠA PREPORUKA ■ **P3 1 GHz, 256 MB, GeForce 4 Ti**

MULTIPLAYER ■ **LAN, Internet**

WWW IGRE ■ **www.simcity.com**

ONLINE ZAJEDNICA

Igre poput ove pravi su magnet za fanove, koji koriste Internet za razmjenu savjeta, informacija, a u ovom slučaju i cijelih gradova. Na službenoj stranici, simcity4.com, uz pregršt informacija o igri, naći ćete i put do desetak izvrsnih stranica fanova. Tu ćete saznati doista sve što ste ikad željeli znati kako o povijesti igre, tako i o svim novinama i detaljima što ih donosi najnovija inačica. Pruža vam se mogućnost *downloada* cijelih novih regija, pa i samih gradova koje možete uklopiti u postojeće područje svoje metropole. Uskoro će vam na raspolaganju biti i brojne nove građevine, a najavljuju se i *patchevi* koji bi trebali riješiti tehničke probleme. Imate li pitanje na koje niste našli odgovor, postavite ga na forumu. Na odgovor nećete čekati dugo. U Maxisu najavljuju i servis koji će vam omogućiti online igranje na simcityscape.com. U trenutku pisanja ove recezije stranica još nije bila aktivna. Uskoro će vam biti omogućeno razvijanje vašeg grada u susjedstvu unutar kojeg će se razvijati cijeli niz gradova kojima će upravljati različiti politički sustavi. Kako će to konkretno izgledati, tek ćemo vidjeti.

Veliki poslovni neboderi najbolji su pokazatelji poslovne uspješnosti vašega grada

Veliki centar za istraživanje magnetski privlači visokoškolovane stanovnike

i gustoći prometa. Daleko najveći priljev novca bit će iz poreza. Rezidencijalne, komercijalne i industrijske četvrti podijeljene su u tri kategorije, ovisno o ekskluzivnosti odnosno cijeni stanovanja. Porezima ćete, uz pametnu izgradnju na atraktivnim područjima, najlakše regulirati strukturu stanovništva te osigurati prijeko potrebna financijska sredstva. Želite li ukloniti tešku industriju, nametnut ćete joj visoke poreze. Ako vam je cilj izgraditi manji rezidencijalni gradić, izaći ćete ususret željenom stanovništvu snizujući mu porez. Ako ni na taj način ne uspijete priskrbiti dovoljno količinu novca te se približite zoni bankrota, situaciju ćete moći, barem privremeno, spasiti izgradnjom vojne baze, zatvora ili odlagališta opasnog otpada, što će onda dakako loše utjecati na vašu popularnost kao gradonačelnika.

IT'S ALIVE

Grafička prezentacija jedan je od glavnih aduta ove igre. Iako nije riječ o potpunom 3D-okruženju, to nemojte nikako uzeti kao zamjerku. *SC4* izgleda jednostavno nevjerovatno. Najveći plus vizualnoj prezentaciji svakako je dojam što ga ostavlja na igrača. Od samog početka igranja pa do trenutka u kojem ćete upravljati razvijenim metropolisom pred vama će biti pravi grad, koji živi svojim svakodnevnim životom. Jedna od glavnih novina izmjena je dana i noći, kad se pale gradska rasvjeta, a promet jenjava. Zumirate li na najveću moguću razinu, jasno ćete raspoznati ljude koji se kreću ulicama, automobile koji staju kad se na semaforu pojavi crveno svjetlo, koje ćete također jasno vidjeti. Promet će biti gušći u određenim razdobljima dana, pogotovo u središtu grada. Svako ćete jutro uz obalu vidjeti maglicu, a zrakoplovi će pak ostavljati bijeli trag. U problematičnim četvrtima naići ćete na ulične tučnjave. Izbije li štrajk, nazadovoljni zaposlenici pojavit će se pred policijskim ili vatrogasnim postajama, s transparentima, izvikujući parole. Zgrade više neće nicati iz zemlje nego ćete vidjeti cijeli proces izgradnje. Isto vrijedi i za ceste koje će radnici marljivo asfaltirati. Na raspolaganju vam je i mnoštvo atraktivnih, ali i skupih znamenitosti najvećih svjetskih gradova. Ovisno o rastu grada, otvarat će vam se i novi objekti. Veliki stadion, burza, velesajam, centar za istraživanje i ekskluzivni golfski klub samo su neki od objekata koji će pomoći razvoju vašeg grada te privući brojne turiste. Doista je iznimno velika pozornost posvećena detaljima, i to se vidi na svakom koraku. Na raspolaganju su vam četiri kuta gledanja, što će biti dovoljno za uživanje u ponoj raskoši. Bilo bi, dakako, lijepo prošetati gradom u prvom licu, no sad već tražimo previše.

MISLI GLOBALNO, DJELUJ LOKALNO

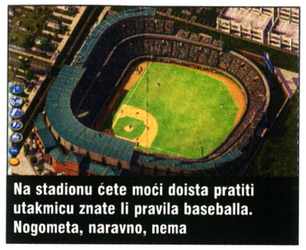
To je osnovna formula uspjeha u ovoj igri. Da biste izgradili svoj grad snova, morat ćete se potruditi da zadovoljite potrebe što većeg broja stanovnika. Igrivost ovog naslova leži u činjenici da vam doista nikada neće biti dosadno. Nedostaje li vam resursa ili motiva za izgradnju, posvetite se svojim stanovnicima. Klikom na bilo koju kuću dobit ćete informaciju o statusu objekta i potrebama njegovih stanovnika. Na raspolaganju su vam i brojne statističke kategorije koje će vam olakšati planiranje budućeg razvoja i rješavanje problema. Bez obzira na veliku količinu informacija i statističkih kategorija, u *SC4* ćete se morati prilično namučiti da biste postali uspješni. A u tome će vam, osim pametnog planiranja, od velike pomoći biti mogućnost povezivanja gradove te raspodjela resursa. Nakon što ste izgradili svoju metropolu, možete je uništiti bacajući meteore na željena područja, pustiti tornado, robota ili otvoriti vulkan u središtu grada, što izgleda doista impresivno. Tražeći grčevito nedostatke kao iglu u plastu sjena, spomenuli bismo neuvrštavanje scenarija prisutnih u dosadašnjim inačicama igre te bugovitost igre. Posebno je iritirajuće zumiranje koje zna potrajati ako je karta većim dijelom ispunjena. Čak ni pri preporučenoj konfiguraciji nismo uspjeli izbjeći čekanje. Doduše, možda je to bilo stoga što nam na raspolaganju nije bila konačna inačica igre? No unatoč svemu, riječ je ipak o zanemarivim propustima, koji vas zacijelo neće spriječiti da zanemarite svoj društveni život jedno duže vrijeme. ◻

PLUS
- grafička prezentacija
- realističnost

MINUS
- hardverska zahtjevnost
- problematično zumiranje

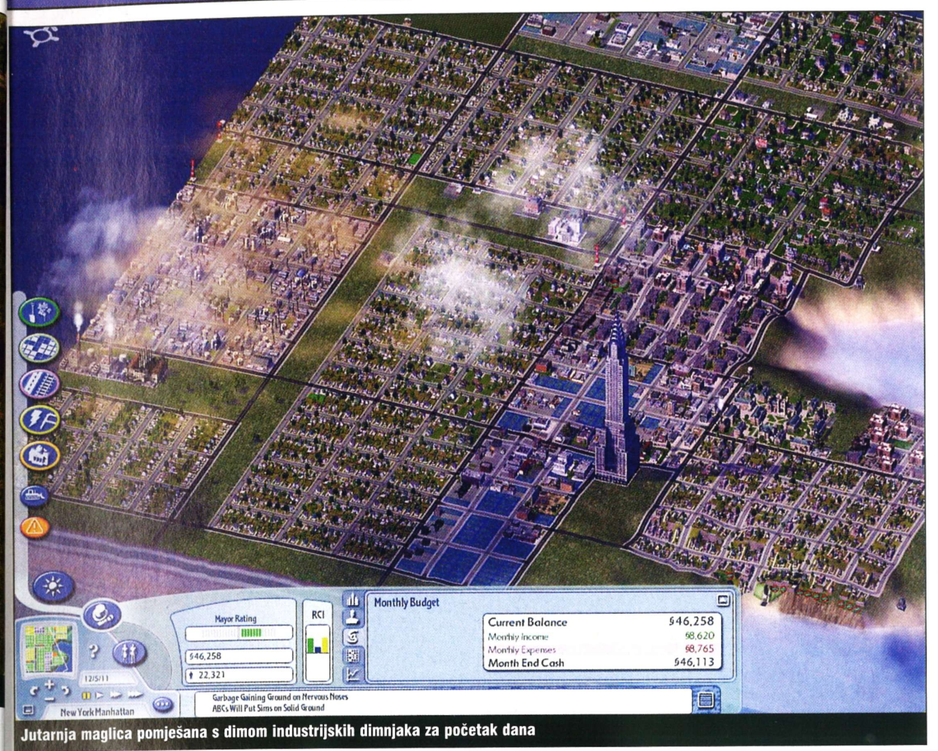
Ekskluzivni klub za one dubljeg džepa

"OSJETITE KAKO JE BITI BOG I GRADONAČELNIK U JEDNOM"



Na stadionu ćete moći doista pratiti utakmicu znate li pravila baseballa. Nogometa, naravno, nema

Požari su česti u industrijskim zonama. Nemojte zaboraviti poslati vatrogasna kola!



Jutarnja maglica pomješana s dimom industrijskih dimnjaka za početak dana

Veliko sveučilište pomoći će intelektualnom prosvjetljavanju stanovništva

Noć se spustila nad grad

Želite li očistiti grad, upotrijebiti "povjetarac"

» ALTERNATIVNO

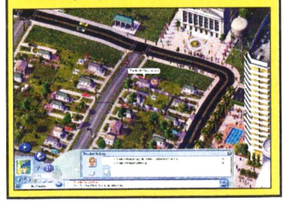
- **Civilization**
Jedna od najpopularnijih igara svih vremena legendarnog Sida Meira.
- **The sims**
Revolucionarni naslov tvorca *Sim Cityja* čiji je stil vidljiv i u *SC4*.
- **Age of Mythology**
Microsoftova strategija proglašena jednom od najboljih igara prošle godine.

Ovakove pojave znaju biti nezgodne

Svaka regija omogućava izgradnju zasebnih gradova koje je poslije moguće povezati

IZDVAJAMO / MY SIMS

Poklonici *Simsa* moći će svoje male stanovnike useliti u grad te tako dobiti uvid u njihov osobni život. Uselivši svoju obitelj u razvijenu rezidencijalnu četvrt, dobio sam različite informacije iz prve ruke. Bili su vrlo zadovoljni izborom lokacije za njihov dom pokraj visokih zgrada s lijepim pogledom jer tako mogu i iz zrakoplova locirati kuću te je pokazivati prijateljima?! Glava obitelji imala je problema s pronalaženjem posla, stoga je bila primorana otići u drugi grad i zaposliti se u tvornici. Zbog dobre prometne povezanosti, nije mu problem putovati na posao tako daleko. Djeca su zadovoljna školom koju pohađaju jer je samo nekoliko minuta hoda od kuće. Ovakve i slične informacije zanimljive su i korisne, no ne morate njima pridavati veće značenje. U gradu od 100 000 stanovnika važnije je zadovoljiti preostalih 99 999.



HACKER OCJENJUJE » Sim City 4

Napokon smo dobili igru koja je gotovo u cijelosti ispunila naša iznimno visoka očekivanja

90

POSEBNO IZDVAJAMO: ATMOSFERIČNOST

General svih RTS-ova se vratio

COMMAND & CONQUER GENERALS

Evo nam još jednog *Command & Conquera*. Svaka igra od inicijatora RTS-žanra uvijek nas uvelike zaintrigira, odigramo je i pritom beskrajno uživamo. Termin iz svijeta filmova - *blockbuster* - posljednjih se godina može prenijeti i na računalne igre. Jedan od takvih visokobudžetnih i visokokvalitetnih projekata za koje unaprijed možemo potvrditi da će polučiti golem uspjeh je i novi *Command & Conquer: Generals*. Pročitajte i zašto.

INFOBOX

Command & Conquer: Generals

PROIZVOĐAČ ■
EA Pacific

IZDAVAČ ■
Electronic Arts

MIN. KONFIGURACIJA ■
800 MHz, 128 MB RAM (256 MB multiplayer), 1.8 GB hard diska, 32 MB AGP Geforce 2 ili Radeon 7500 ili bolja

NAŠA PREPORUKA ■
1.8 GHz, 256 MB RAM, Geforce3 32 MB ili bolja

MULTIPLAYER ■
LAN, Internet

WWW IGRE ■
http://generals.ea.com

PIŠE **Patrik Pencinger**
patrik.pencinger@janus.hr

Najnovija igra koja nam stiže iz EA Pacific studija predstavlja povelik odmak od originalnog C&C-koncepta. Napušteno je okruženje (Tiberium, GDI, NOD) koje se dosad podrazumijevalo uz C&C prefiks i sve je stavljeno u "stvarni" svijet. Besramno je jasno da su ta 2 magična slova "C" zadržana samo zbog što bolje prodaje igre. No ipak, nakon što prijeđete preko te činjenice, zakoračite u svijet *Generala* otvorenih nazora jer, sudeći prema onome što smo iskusili, igra doista pripada u sam vrh RTS-ova.

BLACK HAWK DOWN

Ništa bolje ne opisuje ozračje ove igre od usporedbe s tim izvrsnim filmom ratne tematike. Čak je i sam uvodni izbornik, u kojem odredujete

INFOPLUS / RTS

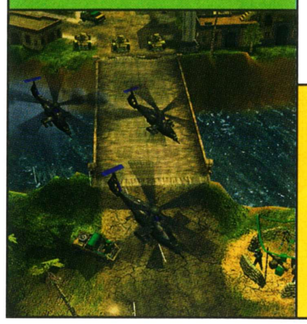
Real Time Strategy (RTS), u prijevodu, strategije u stvarnom vremenu, jedan je od najintrigantnijih žanrova računalnih igara. Riječ je zapravo o hibridu koji kombinira strateško razmišljanje i arkadno djelovanje, a sve to promatrajući jedinice iz "Božje" perspektive. Žanr je posebno popularan među *multiplayer* zajednicom koja na Internetu živi za različite klanove i lige, održavaju se specijalna natjecanja, promatraju borbe drugih i slično. Neke od najpopularnijih igara tog žanra su upravo iz C&C-serijala, ali se nikako ne smije zanemariti ni druge - pogotovo *Warcraft* lozu igara.

"IAKO SU GENERALI ODMAK OD ZF GDI I NOD SVIJETA, VEĆ SE RADI NA IDUĆOJ IGRI PONOVNO S NJIMA U GLAVNIM ULOGAMA!"

postavke i načine igre, izveden na specijalan način. Dok vi prolazite kroz izbornike, u pozadini, u ozračju bliskoistočnog grada, bijesni slikovita 3D-borba između Amerikanaća i terorističkih snaga koje su ih opkolile, a oni se pokušavaju obraniti. Još niste ni ušli u igru, a već vam je naznačeno što vas čeka. Adrenalin je na visini - i krećemo. Igra za jednog igrača sastoji se od tridesetak misija - deset po kampanji, a one su, redom, kineska, GLA-ova i američka. Nije ih nužno igrati kronološki, no predlažemo vam da to učinite radi boljeg shvaćanja priče koja, kad već moramo spomenuti, i nije baš najjača strana igre. Dobar stari RTS osjećaj i filozofija "lijevog klika" pri upravljanju jedinicama uvlače nam se u svijest već nakon prve odigrane misije, uz lagani *deja vu* osjećaj prijašnjih C&C-*a*. No, ipak što dublje zadiremo u igru postaje jasno da je riječ o jednoj posve novoj igri koja, osim što pruža obilan užitak igranja, kako novacima u žanru, tako i veteranima, uvelike inovira i nadograđuje žanr. Dakako da to ima veze s tim što je u cijelosti u 3 dimenzije. O.K., ni prvi ni posljednji RTS u 3D-u, no nivo interakcije i strateške uloge terena nikad nije bio ovako izražen. To posebno dolazi do izražaja u misijama koje se odvijaju u gradskoj sredini. Snajperisti se skrivaju po zgradama, koje se po

TESTIRALI SMO / SVE / TESTIRALI SMO / SVE / TESTIRALI

Sve RTS igre posjeduju neke specifične kategorije koje su im, po nama, jako bitne za uspjeh - ovdje ih seciramo svaku zasebno te ilustriramo gdje igra briljira, a gdje je moglo i bolje:



RAZNOLIKOST STRANA

Jedinice su potpuno različite, no između nekih na različitim stranama mogu se povući paralele. Kina se oslanja na svoju brojnost, Amerika na tehnologiju, a teroristi na podmuklo i tajnovito djelovanje.

Ocjena: 8/10

UPRAVLJANJE RESURSIMA

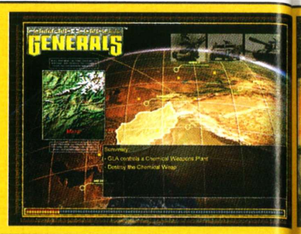
Krajnje pojednostavljeno. Kinezi i Ameri trebaju struju, koju dobivaju iz elektrana, a GLA ne. Osnovni resurs je novac, a dobiva se ili donošenjem iz specijalnih skladišta (kamionom, helikopterom, ljudstvom) ili krađom.

Ocjena: 8/10

PRIČA

Okruženje priče je idealno kontekstualizirano i utemeljeno za vrijeme u kome se nalazimo. Intrigantnost proizlazi iz sličnosti tematike sa svakodnevnicom. Ipak, malo više mesa i materijala priči dobro bi došlo za uvjerljivost.

Ocjena: 7/10



BORBENI AI

Nažalost, nema nekog velikog pomaka u AI-sektoru. Još uvijek računalo ima tendenciju slanja sporadičnih jedinica u sigurnu smrt, a nešto veći izazov predstavlja tek u *skirmish* modu, gdje se treba napregnuti da ga se nadjača.

Ocjena: 8/10

ZEMLJA, ZRAK, VODA

Generali odlično iskorištavaju zrak i kopno - no, ne i vodu. Ona kao da je potpuno zapostavljena - osim povremenih NPC-uleta, poput onog u prvoj misiji s Kinom, kad vam trajekt prevozi jedinice.

Ocjena: 8/10

MULTIPLAYER

Zasigurno jedna od jačih strana igre. Nakon što prijeđete kampanje uzduž i poprijeko, slijede sati i sati *online* igranja i pokušavanja nadjačavanja mora potencijalnih protivnika. Izazov kojem se AI još nije približio.

Ocjena: 10/10

UKUPNA OCJENA ZA C&C: GENERALS

Solidna i uravnotežena cjelina. Donosi mnogo inovacija, koje onda rezultiraju dugotrajnom zabavom i upravo je zato ukupna ocjena veća od prosječnog zbroja zasebnih.

9/10

» ALTERNATIVNO

- **Warcraft 3**

Isprobani RTS recept zaokružen vrhunskom Blizzardovom produkcijom te postavljen u predivan fantazijski svijet.

- **C&C serijal**

Bilo koji prethodni nastavak iz C&C serijala pružit će vam vrlo slično iskustvo

Generalse je napravila ista ekipa kao i Yuri's Revenge dodatak na C&C2!

Kinesko omiljeno oružje je nuklearna bomba. Onak, omanja...

Najjače GLA-ova oružja temelje se na otrovima, poput ovih raketa s otrovnim glavama

Borba aviona - inovacija C&C svijeta

Bore li se Ameri i Kinezi i u priči ili je ovo slika iz *skirmisha*? Ne otkrivamo...

IZDVAJAMO / POVIJEST JEDNE LEGENDE

Vjerujte, tvrdnja u naslovu nije ni najmanje pretjerana. *Command & Conquer* serijal doista je legenda među računalnim igrama. Pogotovo u RTS-žanru koji je praktički stvorio. I doista, prije njega bila je samo jedna slična igra – *Dune 2*, davne 1992. Napravili su je isti ljudi - vrijedni mravi iz Westwooda - tako da zasluge za taj žanr idu upravo njima. No, tek s originalnim *Command & Conquerom* (Tiberian Dawn) 1995. strategijama u stvarnom vremenu počela je strelovito rasti popularnost. I tako - jedan od najintrigantnijih žanrova računanih igara je rođen i bilo je glupo ne očekivati nastavke. A nastavaka je bilo: *Red Alert*, *C&C 2: Tiberian Sun*, *Red Alert 2*, *C&C: Renegade*. Naravno, uz neizostavne *expansion packove*. Brojimo li samo igre s C&C prefiksom, zanimat će vas da je od 1995. prodano više od 7 milijuna kopija. Kristalno je jasno da je C&C-serijal zlatna koka i da mu nećemo vidjeti kraja tako skoro. Zanimljivo je da najnovija igra u tom serijala, koju vam upravo predstavljamo, *Generals*, nema nikakve veze s prijašnjim C&C-ovima osim nade distributera u milijunsku nakladu. 12 milijuna dolara budžeta, koliko je utrošeno u izradu igre, dovoljno govori o vjeri u njezin uspjeh. *C&C: Generals* prva je iz *Command & Conquer* serijala igara koja je u cijelosti napravljena u tri dimenzije, tzv. *full 3D* svijetu.

Eksplozije i "vatreni" efekti nadmašuju sve dosad viđeno

PLUS

- grafika
- zvuk
- igrivost

MINUS

- priča

Ma gledajte vi samo taj dim!

potrebi mogu i srušiti teškim topništvom. Kad tenk mora proći negdje - ništa ga ne zaustavlja. Pred njim se ruše stabla i ograde, a stanovnici bježe glavom bez obzira. Reljef na karti je izražen i igra stratešku ulogu, sve je puno objekata s kojima je moguća interakcija. Vizualno sve izgleda doista impresivno zahvaljujući mnoštvu poligona i tekstura, ali i programerskih trikova, što se posebno odnosi na realizaciju vode. RTS krajobraz nikad nije bio realniji. Sve je napravljeno u mjerilu. Neke se misije se događaju na karti koja je zapravo cijeli jedan grad. Često ćete biti primorani zumirati i rotirati kameru da biste pojedinu lokaciju sagledali iz različitih kutova i odredili što vam je činiti. Kamerom upravljate preko numeričke tipkovnice, a najvažnija je tipka "5", koja resetira kameru. Vjerujte, ne budete li je resetirali, vrlo brzo ćete se izgubiti na 3D-kartama. Zumirate je kotačićem miša - što pomalo postaje standard.

Iskreno, više nam se svida način na koji je izvedena rotacija i upravljanje kamerom u *Impossible Creaturesu* - mišem, uz držanje tipke *Alt*. Sve u svemu, karte za jednog igrača su umjerene veličine, a one za *multiplayer* - pogotovo mamutske za 8 igrača - su razmjerno veće. Vrlo dobar posao! Ako se osjećate posebno kreativno, uz igru dobivate specijalni alat - *Worldbuilder* - kojim možete raditi nove karte, ali i skriptirati misije za jednog igrača. Već smo spomenuli da priču po kvaliteti ne treba svrstavati među glavne atribute igre – no, izvedena je korektno. Napuštena je tradicija C&C-igara s pravim glumcima i filmskim okruženjem, nego se sve međusekvence odigravaju u stvarnom vremenu - pogonjene igrinim 3D podsustavom imena "Sage" (mudrac). Isti se može pohvaliti svim modernim *didahajama* iz DirectX-a 8.1 uključujući podršku za *shadere*, dinamičko osvjetljenje, čestične efekte te dosad neviđeno kvalitetne (mljac) eksplozije i simulaciju dima. Posebnu pohvalu valja uputiti *masteringu* zvuka. Bogata zvučna kulisa u kojoj se nerijetko paralelno može čuti i desetak različitih zvukova znalački je skloplјena u finalni zvuk. Užitak za slušanje, pogotovo na boljim audiosustavima koji dočaravaju sve detalje koje je audioinženjer zamislio. Kad jednom sve to zajedno iskusite na dovoljno snažnom računalu (2.4 GHz + GeForce 4), sigurno ćete se složiti s nama da je riječ o najkvalitetnije izvedenom 3D RTS-u ikad.

OBILJE SITNICA

Osim generalno dobrog osjećaja...hm, generali... igra oduševljava iz misije u misiju brojnim dosad u RTS-ovima neviđenim sitnicama. Pa tako primjerice jedinice sad pucaju dok se povlače. Taj banalni detalj izostavljen je, koliko je nama poznato, iz svih RTS-ova. Zgodno je kako vozila, ako ste im zadali kratku putanju, ponekad voze i unatrag. Ako se većim jedinicama na putu nešto ispriječi - poput semafora, drveta ili ograde - one jednostavno tu prepreku pregaze. Reakcija nezavisnih stanovnika pak ovise o tome s kojoj stranom igrate. Recimo, uđete li u bliskoistočni gradić s američkim konvojem, svi će se stanovnici razbježati po okolnim ulicama, a na vas će se, ako ne pazite, zaletjeti bombaš samoubojica ili auto-bomba. Posebne pohvale idu izvedbi zračnih jedinica. One su doista brze i imate potpunu kontrolu nad njima. Konačno su moguće bitke između borbenih letećih jedinica! Vrlo korisna je mogućnost da naredite letjelicama da čuvaju pojedini prostor - bilo da je riječ o zraku ili zemlji, samo se pazite terorističkih *stingera*. Ponekad nećete imati previše mjesta za izgradnju baze. Kako biste optimalno iskoristili prostor, možete zgradu zakretati za 360 stupnjeva. Primijenite li to na sve građevine na karti, u cijelosti je eliminiram efekt gradnje "pod kutom" koji se znao pojavljivati u dobrom dijelu RTS-ova od samih početaka.

"OVO JE JEDAN POTPUNO NOVI *COMMAND & CONQUER*, INSPIRIRAN DOGAĐAJIMA KOJI SE DOGAĐAJU SADA I OVDJE!"

ESENCIJA RTS-a

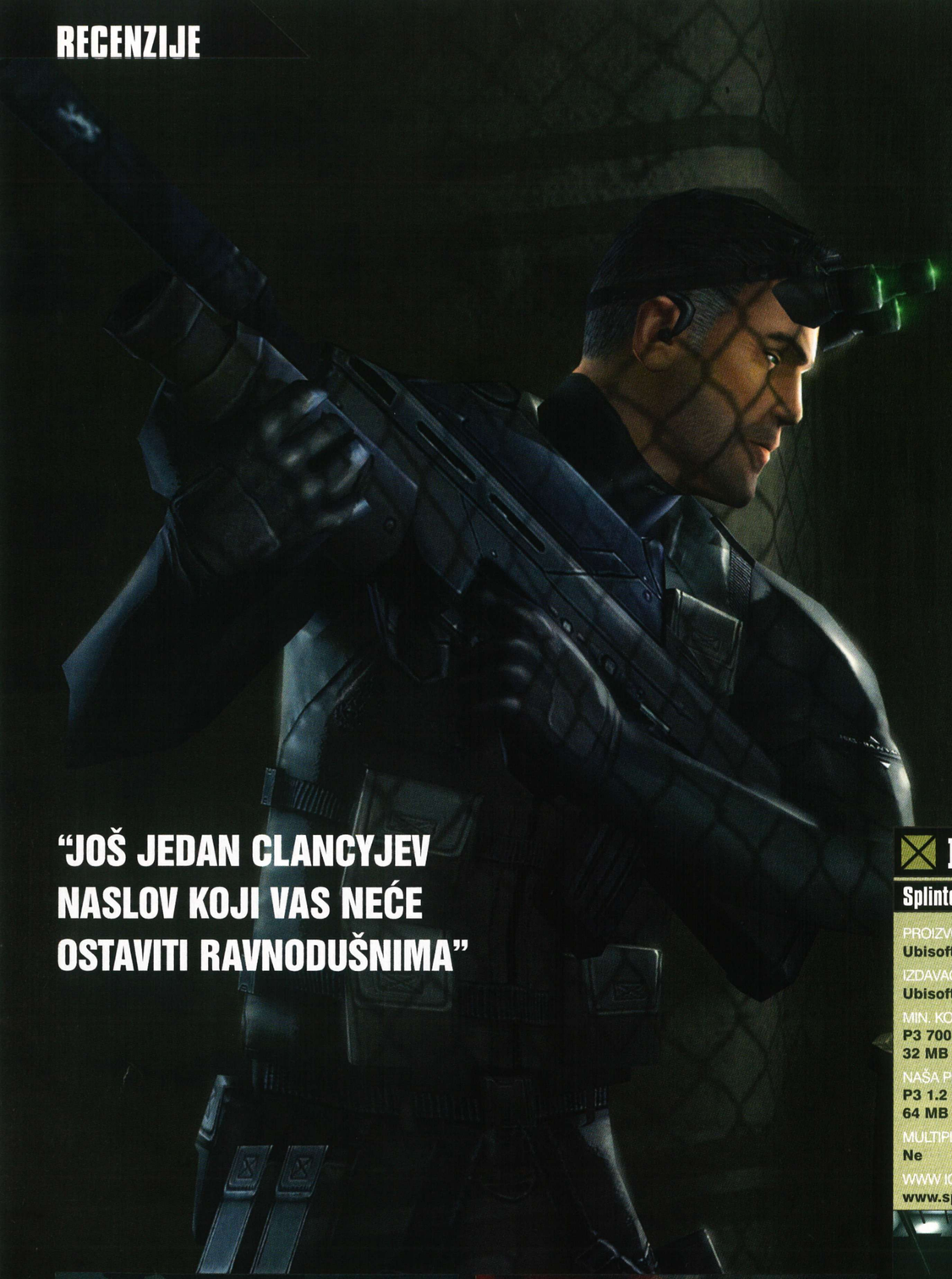
Nakon svega sagledanog, ostaje nam samo zaključiti da su u EA-u još jednom napravili dobar posao. Igra slijedi temeljna načela žanra i na njima gradi. Konačni rezultat je upravo ono što bismo očekivali od C&C-serijala iako je *Generalima* s njim, osim imena, jedina zajednička točka pripadnost RTS-žanru. ■

HACKER OCJENJUJE » Command & Conquer: Generals

Moderan i inovativan, i povrh svega zabavan; zaokružena cjelina

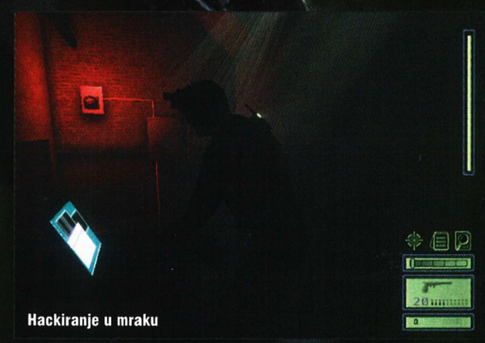
90

POSEBNO IZDVAJAMO/NAJBOLJE EKSPLOZIJE I VATRU



"JOŠ JEDAN CLANCYJEV NASLOV KOJI VAS NEĆE OSTAVITI RAVNODUŠNIMA"

Vidi, vidi, bez jedne ruke!



Hackiranje u mraku

"Najbolja igra s Xboxa na PC-ju"

SPLINTER CELL

Lutajte ministarstvima egzotičnih država koje nikad ne biste posjetili turistički i ponašajte se kao da se zakoni ne odnose na vas jer se i ne odnose

PIŠE **Goran Maravic**
goran.maravic@janus.hr

Na PC-ju je dominatan žanr postao *first person shooter* i željno se očekuju samo takve igre jer je zapravo većina 'jakih' naslova upravo tog žanra. Nažalost, svjedoci smo reciklaže i zasićenosti tržišta jer, da bi igra bila zanimljiva, potrebno je nešto više od predivne grafike i hektolitara krvi koja šprica zidove pod udarom različitih projektila. Dovoljne su male varijacije pa da se korjenito promijeni cijeli žanr, a ipak zadrži tehnološki napredak koji je došao uz takve igre. *Splinter Cell* je pravi primjer toga. Ovaj naslov nipošto nije prvi u mnogim od svojih značajki, ali su one u njemu kvalitetno kombinirane, što je rezultiralo jednim vrhunskim proizvodom. Pogled u ovoj igri je iz trećeg lica, što znači da stalno vidimo lik kojim upravljamo. Prednosti tog načina upravljanja su znatno veće vidno polje i bolja kontrola kretanja lika, a mane su otežano ciljanje kad se treba s nekim razračunati vatrenim oružjem. Kad se definira žanr ove igre, može se reći da taj način upravljanja ima samo dobre strane jer ova je igra zapravo *stealth sneaker*. Pobliže objašnjenje bi bilo da je ispravan način prolaženja igre skrivanje, šuljanje i izbjegavanje neprijatelja. U slučaju da se i susretnete s nekim kojega ne možete zaobići, eliminacija mora biti što tiša i ako je moguće bez krvi. Pucanje je poželjno u vrlo, vrlo rijetkim slučajevima i tada su najčešće mete nadzorne kamere i rasvjeta koja može odati vaš položaj. Kad smo to riješili, možemo vam reći i o čemu je zapravo riječ u ovom naslovu.

FISHER, SAM FISHER

Lik kojim upravljate zove se Sam Fisher, operativac u posebnom odjelu američke sigurnosne agencije NSA. Third Echelon, kako se naziva operativni odjel NSA-e, zadužen je za najtajnije akcije koje provodi američka vlada u obrani svojih interesa. Često se operativci Third Echelona mogu pozvati na tzv. Petu slobodu, ovlaštenje da učine ama baš bilo kakvo kršenje bilo čijih zakona u smislu višeg interesa američke nacije. Slobode agencije su zastrašujuće velike pa se agenti moraju nekako kontrolirati, a način kontrole je znanje i informiranost ili, bolje rečeno, ograničenje znanja i informiranosti. Agenti idu u akciju znajući samo ono što moraju znati, tako da će se Sam često naći u smrtonosnim situacijama na vrlo čudnim i opasnim mjestima i tek tada dobiti pravu informaciju, koja će mu omogućiti završetak misije ili izvlačenje. Za komunikaciju sa svojim nadređenim i analizu prikupljenih informacija Sam koristi Palm računalo pričvršćeno za ruku. To je prvi primjer agresivne reklame unutar neke igre jer u ovom slučaju Palm ne označava malo računalo kao što se kalkulatori nazivaju Digitronima nego je to doista Palm s njihovim logom. Najvažnija Samova sposobnost je umijeće kretanja i mnoštvo pokreta koje je u mogućnosti izvesti. Da biste ovladali svima, morate završite trening prije nego počnete igrati jer ćete se inače teško snaći u samoj igri. Dolazimo do prvog mogućeg problema. Naime, vjerojatno svi koji ovo čitaju znaju, ali za one koji možda ne znaju: Splinter Cell je igra prvobitno rađena za Xbox konzolu i način upravljanja je prilagođen kontroleru koji ima tipke ergonomski razmještene za igranje, a ne za utipkavanje teksta. Mogući problem je u prilagodbni naredbi. Ne bojte se, nećete morati kupovati joypad za PC. Ubisoftov razvojni tim izvrsno je odradio svoju zadaću i sve kontrole su izvrsno prenesene na tipkovnicu i miš. Brinulo nas je kretanje, koje je ondje bilo napravljeno preko analognih gljiva, ali kotačić na mišu riješio je i to. Jedino što ćete mijenjati je tipka za skok, koja je neopravdano smještena na *backspace*. A neuspredivo lakše će biti provaljivanje brava koje je izvedeno pomoću tipaka za smjer umjesto polaganom vrtnjom gljive na kontroleru, i samo će ciljanje biti neusporedivo lakše zbog uporabe miša. Ali kao što smo već rekli, ako se nađete u situaciji da vas napada više neprijatelja, nešto radite krivo pa to i nije neka veća prednost. Velika prednost je mogućnost čuvanja igre u bilo kojem trenutku igranja, i to klasičnim *saveom* i *quick saveom*. Na Xboxu postoje samo određena mjesta gdje se sprema igra i u slučaju pogibije ponavlja se koji put i velik dio nivoa. Zlobnici će sada reći da će igranje na

"PROLAŽENJE ISTE MISIJE NA VIŠE NAČINA POSTAT ĆE VAM PRAKSA U OVOJ IGRI"

INFOBOX

Splinter Cell

PROIZVOĐAČ
Ubisoft

IZDAVAČ
Ubisoft

MIN. KONFIGURACIJA
P3 700 MHz, 128 MB, 32 MB 3D

NAŠA PREPORUKA
P3 1.2 GHz, 256 MB, 64 MB 3D

MULTIPLAYER
Ne

WWW IGRE
www.splintercell.com

ALTERNATIVNO

- **IGI2**
dosadilo vam je izbjegavati neprijatelje i poželjeli ste nekoga upucati, a opet volite šuljanje do određene mjere
- **Hitman2**
imate više sloboda od Pete Slobode i to u službi svojih interesa, a i gledate lik iz trećeg lica

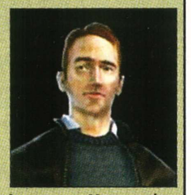
SAMOVI PRIJATELJI

Sam nikako nije usamljeni vuk. Iako je na terenu sam, njegovu misiju podržavaju mnogi s kojima je u neprekidnom kontaktu. Oni s kojima izravno komunicira su ovdje prikazani. Tim ljudima Sam u svakoj misiji daje svoj život na raspolaganje jer među njima vlada neizmjerno povjerenje.

Irving Lambert

Iskusni špijun s brojnim godinama iskustva zadužen je za vezu između znanstvenog i operativnog dijela Third Echelona. On interpretira informacije koje su skupili hakeri, znanstvenici i druge obavještajne službe operativcima poput Sama. Irving je onaj koji odlučuje koliko Sam treba znati da bi uspješno završio misiju.

Vernon Wilkes



Vernona ćete zapravo najčešće sretati jer je on zadužen za ubacivanje i ekstrakciju agenata s terena. Osim toga, zadužen je za nabavu i održavanje Samova naoružanja. Kad postane dostupan neki novi komad opreme, Vernon će održati *briefing* o uporabi istoga.

Anna Grimsdottir

Ljupki Annin glas Sam će čuti kad naleti na neku enkripciju ili računalo u koje ne može provaliti. Ona vodi tim stručnjaka za probijanje elektroničkih zapreka i njihova znanja i rezultate prenosi Samu u kritičnim trenucima.

Sunce i more

Mirko, pazi leđa!

Koji je najtopliji dio Samova tijela?

Kad bi znao što ga čeka, ne bi se smijao

Vrijeme je za ubrzani bijeg

"NAJBOLJI EFEKTI SVJETLA I SJENE U IGRAMA DO SAD"

PC-ju tada biti lakše, ali zato postoje i nivoi težine igranja.

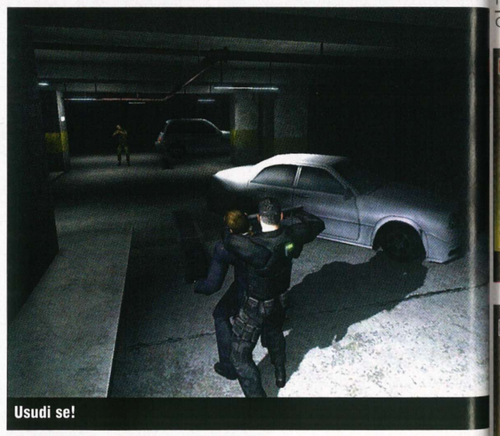
SVJETLA ENGINEA

Grafički izgled igre je svakako jedan od njezinih aduta. Razvojni tim odabrao je novi Unreal grafički engine za svoj naslov, ali im to nije bilo dovoljno nego su jednu njegovu mogućnost iskoristili do krajnjih granica, čak možemo primijetiti možda i na štetu drugih mogućnosti. No, to je bio pun pogodak od strane *developera*. Govorimo o rasvjeti i sjenama koje su dovedene do savršenstva u

Ne gledaj dolje. Ne gledaj dolje. Be the ball

Tko još gleda kroz prozor po kiši? Trebao bi

Idem van na friški zrak



Usudi se!

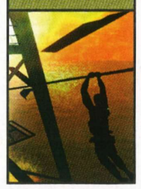
ovoj igri. Osim atraktivnog izgleda, sjene imaju i vrlo praktičnu funkciju. Samova uniforma opremljena je mnoštvom fotosenzora koji očitavaju razinu svjetla te vam preko jednostavnog indikatora daju do znanja koliko je on vidljiv drugima. Korištenjem sjena i tamnih prostora izbjeći ćete masu neprijatelja i neugodnih situacija. One koje budete prisiljeni eliminirati morat ćete dobro skriti u mračne prostorije jer igra zna u nekom trenutku napraviti provjeru cijelog nivoa za otkrivene leševe i ako neki nije u sjeni, digne se alarm. Na svu sreću, možete hodati po cijelom nivou od početka do kraja pa ćete se morati vratiti i ispraviti svoj propust. Kao primjer demonstracije rasvjete, zanimljiv je nivo koji se događa u zoru na naftnoj platformi.

GADGET MAN

Osim dobrih starih sjena, Samu će u njegovim zadatcima pomoći i moderna američka tehnologija. Nažalost, tehnologijom će vas hraniti na slamčicu. U početnim ćete misijama dobiti samo nešto opreme, da bi poslije, kad misije postanu kompleksnije, i oprema postala mnogo moćnija. Najosnovnija je oprema za noćno gledanje, a poslije dobivate još i termalni pogled koji se donekle može iskoristiti za gledanje kroz prepreke. Od naoružanja Sam koristi pištolj s prigušivačem, ali kad stvari postanu opasnije, zadužit će višenamjensku pušku koja može poslužiti i kao *sniper* i kao lanser elektroničkih *gadgeta* poput ljepljivih kamera pomoću kojih je moguće izvidati teren unaprijed. Stvari poput kamere na optičkom vlaknu za gledanje ispod vrata u prostoriju i eksplozivnih *kitova* za provaljivanje (ali nečujnih) su gotovo standardne u arsenalu Third échelona. Osim elektroničkih pomagala, Sam će se koristiti svojom domišljatošću da bi prošao neke zapreke, pa je moguće uhvatiti neprijateljskog časnika kojemu ćete tada gurnuti glavu u *retinal* skener i tako otvoriti vrata. Zarobljene neprijatelje možete koristiti i kao ljudski štit, što je poseban užitak, samo pripazite da ostali nemaju neko prejako oružje jer ste u tom slučaju mrtvi vi i vaša improvizirana pancirka. Mogućnosti kombiniranja su beskrajne i jedno prolaženje nivoa ne znači da ga neste bi mogli ponovno učitati i proći na neki drugi način. ■

PLUS
- igrivost
- grafika
- nivoi

MINUS
- dugo smo je čekali



HACKER OCJENJUJE » Splinter Cell

Vrhunska igrivost i obilje gameplaya

90

POSEBNO IZDVAJAMO/NEVJEROJATNE SAMOVE SPOSOBNOSTI

INFOBOX

Alex Ferguson's Player Manager 2003

PROIZVOĐAČ
Anco software

IZDAVAČ
Ubi Soft

MIN. KONFIGURACIJA
Pentium 360, 128 MB, 3D kartica

NAŠA PREPORUKA
PIII 800, 256 MB, GeForce MX

MULTIPLAYER
Internet

WWW IGRE
www.ubisoft.com

ALTERNATIVNO

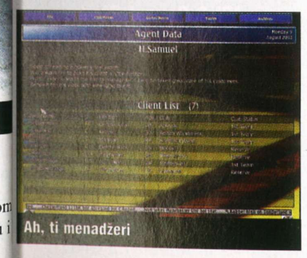
- **TOTAL CLUB MANAGER 2003**
  Nastavak F.A.Premier League serije EA Sportsa.
- **CHAMPIONSHIP MANAGER 4**
  Kralj nogometnih menadžera samo što se nije pojavio.

PIŠE **Damir Radešić - GrDi**
GrDi@gamer.hr

ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER 2003

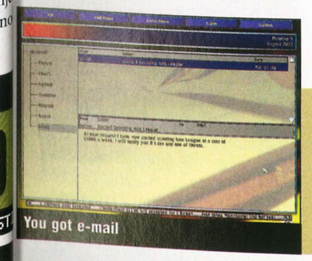
U odbrojavanju dana do izlaska *Championship Managera* trebali bi nam pomoći igra koji pokušava kopirati velikog brata, pridodavši mu još i nekoliko novina

Neizbježne financije



Ah, ti menadžeri

Kick off pogled na utakmicu



You got e-mail

Pred nama je posljednji u nizu naslova koji traže svoje mjesto pod suncem prije negoli se pojavi novi *Championship Manager*. Riječ je igri još jednog serijala koji kupce nastoji privući na već dobro poznat način – velikim imenom u naslovu koje će, ako ništa drugo, dobro prodati igru na Otoku.

Na samom početku moći ćete odabrati želite li koristiti prava imena igrača ili ne. Zašto bi netko želio igrati sa izmišljenim igračima ako su mu na raspolaganju baze s pravim imenima, uistinu mi nije poznato, no ako postoje takvi, jamačno će pozdraviti tu opciju. Igraće sučelje pomalo podsjeća na ono *Championship Managera*, no glavna mu je boljka funkcionalnost. Primjerice, ne možete kliknuti u svakom izborniku na ime kluba ili igrača da biste dobili detaljnije podatke. Pri kupoprodaji igrača na raspolaganju vam je pretrega prema statističkim kategorijama i vrijednosti. Nećete ih moći tražiti po imenu ili prema ligi iz koje dolaze, izuzmemo li englesku. Jedan od glavnih noviteta u odnosu na konkurentske naslove svakako su menadžeri. Pri kupnji igrača dobivate uvid u podatke o menadžeru, uključujući njegove značajke te koje još igrače zastupa. Nažalost, to vam neć biti ni od kakve pomoći pri samoj kupoprodaji igrača. Još jedna velika zamjerka odnosi se na taktičke postavke momčadi, koje su ograničene na formaciju. Nećete moći definirati agresivnost, odnosno napadačku ili obrambenu orijentiranost, no zato vam je na raspolaganju velik broj individualnih zadaća koje možete zadati igračima. Utakmicu ćete moći gledati samo na jedan način, u 3D engineu korištenom u *Kick Offu 2002* istog proizvođača. Iako možete mijenjati pogled na teren, nećete moći ubrzati vrijeme, što će reći da ćete na svaku utakmicu potrošiti desetak minuta. Usto, nema klasičnog 'tekst' pogleda niti preskakanja utakmice, što znači da ste osuđeni na gledanje baš svakog susreta.

Menadžerski žanr ne može donijeti mnogo toga novog, izuzmemo li gotovo zanemarive sitnice. S druge strane, na primjeru *CM-a* vidljivo je kako inovativnost na tom području nije krucijalna. Ipak, igra koja nosi ime legendarnog menadžera Manchester Uniteda pati od previše dječjih bolesti, koje, uz obavezni prijenos utakmice, vrlo brzo postaju iritantne. ■

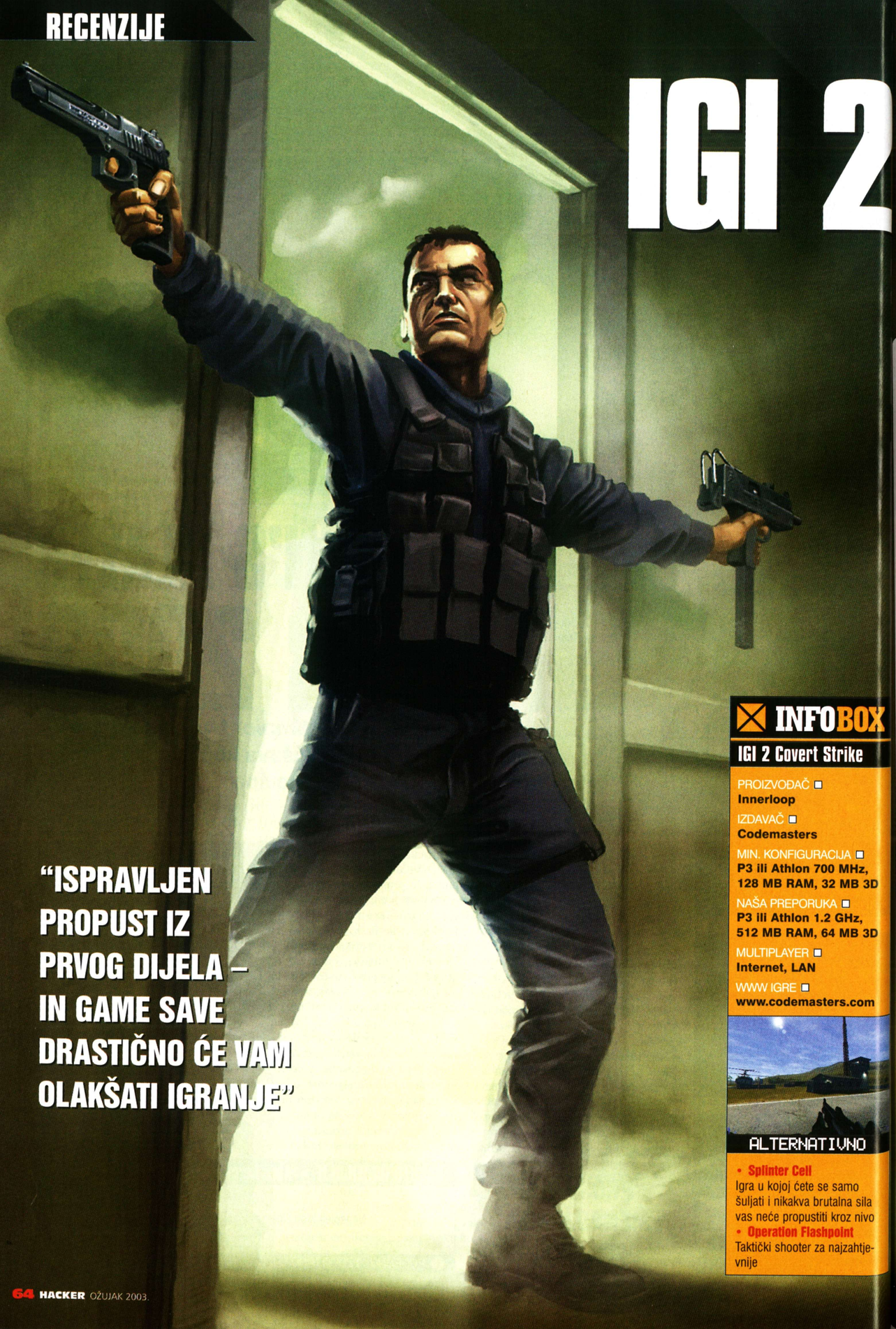
"PROSJEČAN MENADŽER ZA FANATIKE ŽANRA"

HACKER OCJENJUJE » Alex Ferguson's Player Manager 2003

Neuspjeli klon *Championship Managera*

56

POSEBNO IZDVAJAMO/SLIKU NA KUTIJI



IGI 2 COVERT STRIKE

"Bespuća virtualne zbiljnosti"

Iako vam borba protiv svjetskih terorista vjerojatno već izlazi na uši, nikako nemojte propustiti ovu igru - jer ima svojih aduta

PIŠE **Goran Maravic**
goran.maravic@janus.hr

Svaki igrač taktičkih *first person shootera* koji drži do sebe sjeća se prvog *IGI-ja*. Igre koja je igranje na otvorenim prostorima podigla na višu razinu. Znatiželjnici koji su pokušavali pretrčati karte da bi vidjeli koliko je to zapravo veliko, dobili su grčeve u prstu držeći W. Za sve to bio je zaslužan modificirani engine iz zrakoplovne simulacije izdavačke kuće Innerloop, koja se pobrinula i za *IGI2*. Prvi se *IGI* izvrsno prodavao u Europi, a ni Amerika nije mnogo zaostajala pa je nastavak bio sasvim logičan. Ovaj put riječ je o engineu posebno radenom za *IGI2*, ali s oprezom, da se ne izgubi ono po čemu je *IGI* poznat, velika prostranstva. Konačno je ispravljena greška dugog trčanja od jednog mjesta interesa do drugog, što je znalo umoriti igrača kao da doista pretrčava tu udaljenost (dobro, možda ne toliko, ali bilo je dosadno i bolio nas je prst). Objekti interesa su mnogo bolje pozicionirani. Dizajnirani su tako da nam odaju prostranstvo, ali tranzit između njih nije toliko naporan, postavljeni su taman na dovoljno veliku ili malu udaljenost. Konfiguracija terena je vrlo raznolika pa i ona utječe snažno na otvorenost terena. Česta mana igara s tako velikim terenima je iznimno loše napravljen zatvoren prostor, ali ovdje to nije slučaj. Zatvorene hale jednako su dobro dizajnirane i igra nimalo ne usporava kad se nađemo u takvom prostoru, a da bi se izbjegla monotonost, postoje i misije koje se događaju u malom, gotovo bismo rekli klaustrofobičnom prostoru. Krajolik otvorenih prostora je različit, a atmosfera jako dobro osmišljena. Veliku važnost za atmosferu imaju zvukovi pa zavijanje vjetra kroz smrznute krošnje borova u planinama uz škripu snijega pod vašim čizmama tjera vas da zadrhtite od hladnoće. U takvom okolišu jednostavno ćete odahnuti kad pronađete kakvu građevinu u koju biste se mogli skloniti, bez obzira što stvarno ne osjećate nikakvu hladnoću. Što se tiče grafike, od igre ne biste trebali očekivati previše, pogotovo sada u vrijeme izlaska *Unreala 2* i igara utemeljenih na tom engineu. Doduše, ne možemo reći ni da je loša ili ružna, ali nije nešto što bismo posebno izdvojili.

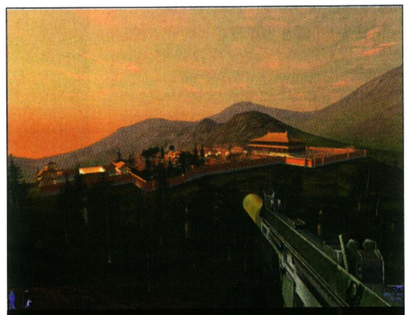
DAVID JONES

Glavni lik igre je David Jones, bivši SAS-ovac poznat nam iz prvog nastavka. Jones se povukao početkom 90-ih iz aktivne vojne službe nakon ozljede. No, nakon oporavka shvatio je da miran civilni život nije za njega i da vojna mirovina ne može pokriti rastuće troškove života, stoga se pridružio privatnoj tvrtki koju upošljavaju zapadne obavještajne agencije za različite terenske zadatke. Kako obavještajne agencije žele izbjeći situacije da se njihovi operativci uhvate na krivom mjestu u krivo vrijeme, Jones lako nalazi posao. Naravno, u igri je sve to prikazano malo plemenitije, sad je tu i borba protiv svjetskog terorizma koji ugrožava sve nas i svaki borac je spasilac pa tako i pomalo bezlični pas rata Jones. Priča u igri je prozirna i klišeizirana, ali kad počne akcija, manje vam je važan kvalitetan zaplet. Može se reći da radnja zadovoljava svoju funkciju povezivanja misija. A njih je 19, za one koji vole brojke. Prije svake slijedi kratki uvodni film, gdje vam preko satelitske veze zapovjedništvo objašnjava što vam je činiti. Prilikom učitavanja dobit ćete i dva-tri pametna savjeta kako što lakše igrati.

PRISILJENI NA ŠULJANJE

Dizajneri su igru zamislili kao *stealth* pucačinu pa će vam u nekim misijama biti bitno lakše skrivati se i izbjegavati neprijatelja ako vas tako instruiraju. Uvijek možete primjeniti i "čelom kroza zid" taktiku, ali tada nastupa najbolji dio igre. Neprijatelji baš i nisu hrpa glupana koja trči prema vama ispucavajući kile olova iz svojih strojnica. AI koristi zaklone, puca u kratkim i preciznim rafalima i odmah mijenja položaj. Nerijetko bezobrazni gadovi i strejfaju pa ih je doista teško pogoditi. Ako se vi malo duže zadržite u nekom zaklonu, brzo će vas istjerati ručnim bombama. No, pravi užitak je vidjeti skupinu neprijatelja na djelu kad počnu jedan drugoga pokrivati - nastoje vas okružiti i bombama istjerati iz zaklona. U svakom slučaju, ne piše vam se dobro ako vas otkrije cijeli vod neprijatelja. Dakle, ako se baš morate potući s neprijateljima, pokušajte ih napasti iznenada i po mogućnosti ručnom bombom dok su na hrpi. Ručne bombe su jako dobro odsimulirane. Doista postoje šrapneli, što je rijetkost u igrama i akcijskim filmovima, i valja se dobro skriti kad padne

"NEPRIJATELJSKI AI BI VAS MOGAO IZNENADITI SVOJOM DORAĐENOŠĆU"



Kineska arhitektura pod suncem, a Jones pun eksploziva

IZDVAJAMO/ ORUŽJE U IGRI

DESERT EAGLE
Primarna akcija: single shot
Sekundarna akcija: udarac
Kalibar/kapacitet spremnika: 0.50/7

SMG-2
Primarna akcija: fully automatic
Sekundarna akcija: 3 shot burst
Kalibar/kapac. spremnika: 9 mm/30

AUG
Primarna akcija: fully automatic
Sekundarna akcija: 2x optički ciljnik
Kalibar/kapac. sprem.: 5.56x45/30

M16/M203
Primarna akcija: fully automatic
Sekundarna akc.: grenade launcher
Kalibar/kapac. sprem.: 5.56x45/30

G36
Primarna akcija: fully automatic
Sekundarna akcija:
3 round burst, single shot
Kalibar/kapac. sprem.: 5.56x45/30

AK-47
Primarna akcija: fully automatic
Sekundarna akcija : udarac
Kalib./kapac. sprem.: 7.62x39 mm/30

G11
Primarna akcija: fully automatic
Sekundarna akcija : 2x optički ciljnik
Kalibar/kapacitet spremnika:
4.73x33 mm bez čahure/50

M82A1
Primarna akcija: single shot
Sekundarna akcija : 10x optički ciljnik
Kalibar/kapac. spremnika: 0.50/10

PSG-1
Primarna akcija: single shot
Sekundarna akcija :
3x i 6x optički ciljnik
Kalibar/kapacitet spremnika:
7.62x51 mm/5

JACKHAMMER
Primarna akcija: fully automatic
Sekundarna akcija : udarac
Kalibar/kapacitet spremnika:
12 gauge/12

FN MINIMI
Primarna akcija: fully automatic
Sekundarna akcija : nema
Kalibar/kapacitet spremnika:
5.56x45 mm/100

LAW80
Primarna akcija: single shot
Sekundarna akcija : nema
Kalibar/kapacitet spremnika:
raketa za jednokratnu uporabu

INFOBOX

IGI 2 Covert Strike

PROIZVOĐAČ ☐
Innerloop

IZDAVAČ ☐
Codemasters

MIN. KONFIGURACIJA ☐
P3 ili Athlon 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D

NAŠA PREPORUKA ☐
P3 ili Athlon 1.2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB 3D

MULTIPLAYER ☐
Internet, LAN

WWW IGRE ☐
www.codemasters.com

ALTERNATIVNO

- **Splinter Cell**
Igra u kojoj ćete se samo šuljati i nikakva brutalna sila vas neće propustiti kroz nivo
- **Operation Flashpoint**
Taktički shooter za najzahtjevnije

"ISPRAVLJEN PROPUST IZ PRVOG DIJELA – IN GAME SAVE DRASTIČNO ĆE VAM OLAKŠATI IGRANJE"

Pazite da vas ne uhvati klaustrofobija nakon misija na otvorenom

Obavljanje različitih zadaća prebacuje vas u pogled iz 3. lica

"OTVORENA PROSTRANSTVA ZAHTIJEVAT ĆE POGLED NA KARTU RADI LAKŠEG SNALAŽENJA"

negdje u vašoj blizini. Oružja su vrlo raznolika i možete pokupiti sve što mrtvim neprijateljima ispadne iz ruke, i to bez ikakvih vremenskih ograničenja u kojem neprijatelj i puška ispare. Nestane li vam nakon 15 minuta borbe metaka, brzo se vratite natrag i pronađite svoje posljednje žrtve te se nauzimajte oružja i streljiva do mile volje.

Gađanje nije nimalo jednostavno jer puške trzaju, a ciljnik se širi kako se vi mičete (slično kao u *Rainbow Six* igrama, ali u manjoj mjeri). Naravno, svaka puška trza koliko je to primjereno za taj model - ipak je Innerloop angažirao Chrisa Ryana kao savjetnika prilikom izrade igre. Za one koji ne znaju, to je onaj SAS-ovac kojeg nisu uhvatili u knjizi Bravo Two Zero (poslije je on napisao knjigu, ali nije tako poznata. Ako naručite igru u predorderu, dobit ćete besplatno baš tu knjigu). Osim oružja, na raspolaganju su vam termalne naočale, odličan dalekozor i satelitska karta područja

Kinez ni ne zna što ga čeka, ionako ih je previše

koja prikazuje neprijatelje. U opremu vam spada i malo računalo koje ima jednu iznimno važnu funkciju, koja je nedostajala prvom *IGI-ju:* pomoću njega možete sačuvati igru u kojem god trenutku poželite. Cijeli proces izgleda kao da uploadate važne podatke u *IGI*-stožer. Da sve ne bi bilo prelagano, mjesto i vrijeme čuvanja igre sami birate, ali je ograničen broj koliko to puta možete učiniti. Svaki *save* će vam progutati dio male baterije na računalu, dok je potpuno ne iscijedite nakon 3 ili 4 čuvanja. Ne morate brinuti, to je sasvim dovoljno da prijedete misiju bez čupanja kose od živčanosti kad poginete tik pred ciljem.

Pomoću termalnih naočala vidite i kroz tanje zidove

Najopasnija vrsta nadzorne kamere

U VIŠE IGRAČA

Igra osim zanimljivog *single playera* ima i *multiplayer* opciju, koju smo, dakako, i iskušali u redakciji. *Multiplayer* je zamišljen vrlo slično kao i *Counter Strike,* gdje se počinje s određenom sumom novca (malom), a kako igrač skuplja pobjede, zarađuje novac da bi mogao kupiti što bolja oružja. Zbog velikih karti i konfiguracije terena, igrači se predugo traže pa igra nije dovoljno dinamična da bi vas i vaše prijatelje prikovala uz računala i natjerala da potpuno zaboravite *single player* način igre.

Multiplayer smo testirali sa osam igrača, gdje se prvih desetak minuta provelo u snalaženju po karti i dogovaranju gdje ćemo se svi susresti. Jasno je da je *multiplayer* opcija u ovu igru dodana tek toliko da se ne bi reklo da je nema, karte jednostavno nisu razrađene kako treba da bi se postigla uzbudljiva i brza igra s više igrača. No, nećemo joj to previše zamjeriti jer ionako nije zamišljena kao *multiplayer* igra. ■

Svi se skrili na toplo

PLUS

- velike karte
- raznolik teren
- dobar AI neprijatelja

MINUS

- ništa
- revolucionarno novo
- prosječna grafika

Uvijek neprecizni Kalašnjikov rasipa streljivo

HACKER OCJENJUJE » Igi 2: Convert Strike

Zabavna igra koja nam ne nudi ništa revolucionarno novo

78

POSEBNO IZDVAJAMO/UBOJITE NEPRIJATELJE

Pozadina igra veliku ulogu u dočaravanju dubine

INFOBOX

Fetish Fighters

PROIZVOĐAČ ■
BRZGames

IZDAVAČ ■
BRZGames

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 500, 128MB RAM
16MB 3D kartica

NAŠA PREPORUKA ■
P3 800, 128MB RAM,
16MB 3D kartica

MULTIPLAYER ■
2 igrača.

WWW IGRE ■
www.brzgames.com

ALTERNATIVNO

- **KARATE BIKINI BABES**
  Ludilo u gradu!
- **BATTLE RAPER**
  2 CD-a hentai umjetnosti.

FETISH FIGHTERS

Bush hoće napasti Irak ne bi li se domogao nafte, djeca u Indiji nemaju što jesti, i što bi sad trebali učiniti *gameri* u vezi toga? Neka uposle desnicu, ili barem šlapu, te zajedno završe ovo remek-djelo od igre

PIŠE **Damir "Nema Tog Što Nije Probo" Rukavina**
damir.rukavina@janus.hr

Šora poslije škole - Kama sutra

Plaziranje

"IGRU JE MOGUĆE ZAVRŠITI KORISTEĆI SAMO JEDNU RUKU"

Jedno pitanje: zašto ovakve igre uopće opisujemo? Zato što djeci u ovoj državi očajnički treba *softcore* pornografija na kojoj mogu vježbati zglobove gornjih ekstremiteta ili, logično, sustavna edukacija o ljepšim stvarima u životu… ili učenje dvije-tri o kontracepciji i odgovornom seksualnom ponašanju.

Ne, ozbiljno, o čemu je ovdje riječ? Pa, koliko smo uspjeli zaključiti iz uvoda koji izgleda kao Powerpoint prezentacija, neki lik okupio je nekoliko napaljenih djevojaka, koje se poslije, dvije po dvije, bore sve dok slabijoj ne padne odjeća.

Nakon što protivnica bude (gotovo) razgolićena, dominantna ratnica može izvesti takozvani *sexuality* potez pomoću kojeg na specifičan način "dokrajči" protivnicu.

Sexuality potezi nižu se od bezazlenog udaranja po guzi preko škakljanja metlicom za prašinu pa sve do uništavanja grudnjaka ili guranja umjetnog repa u neke specifične dijelove ženske anatomije. Da biste izveli spomenuti potez, potrebno je pobijediti u prvoj rundi te, sukladno tomu, čudom eliminirati prvi sloj odjevnih predmeta koje drugi lik nosi. E, sad… mnogi se vjerojatno pitaju hoće li ovaj članak možda biti nešto subjektivniji zato što ga ne piše ženski autor. Moj je odgovor "ne".

Naime, *Fetish Fighters* ne udovoljava čak niti osnovnim kriterijima koje jedna igra mora imati. Kao prvo, grafika je apsolutno užasna. Kao drugo, čak i ako se potrudite, ideja o kombo udarcima ili nekim složenim taktikama neostvariva je zbog monstruozno lošeg sučelja. I kao treće, protivnički AI apsolutno je moronski, tako da igru možete završiti ako tipku *enter* (udarac rukom) pritisnete i učvrstite ljepljivom trakom.

GOLI POLIGONI

Za što je onda ova igra na koncu napravljena? Za drkanje, eto za što! Mislim, možda će me neki roditelji ili moralno svjesniji mladi *gameri* zbog ovoga kritizirati, ali jedini razlog koji mi pada na pamet je upražnjavanje nekih nižih nagona nakon epohalnog trenutka u kojem igra podbaci u apsolutno svakom drugom aspektu. Čak i da je rađena kao borilačka igra, jednostavno je nemoguće objasniti zašto je netko odlučio početi zločin i stvoriti ovakvo što. S namjerom da igru proda klincima koji će skraćene sekvence patetičnog gif-seksa iskoristiti za prvo upoznavanje svog spolovila s ''Desankom Šakić'' - eto zašto. Ali hej, ako smo već spali na tako nisku razinu da igru prodajemo za tinejdžerski drkotron, zašto ne bismo pokrenuli svjetsku distribuciju konzerviranih slonovskih govana i to nazvali Manure Fighter. Zato što se seks prodaje, eto zašto. I zato jer će uvijek biti udaljenih postaja Legije stranaca gdje jednostavno žude za ovakvim smećem koje autori usuđuju nazvati *independent softwareom.* ■

HACKER OCJENJUJE » Fetish Fighters

Ako vas je snašla kronična nejebica, ocjenu slobodno podignite za 95

5

POSEBNO IZDVAJAMO/MAESTURBATOR 2

Rujan 1943., Sicilija, ratna flota pred obalom… ALARM!!

Opak talijanski izum

BATTLEFIELD 1942 ROAD TO ROME

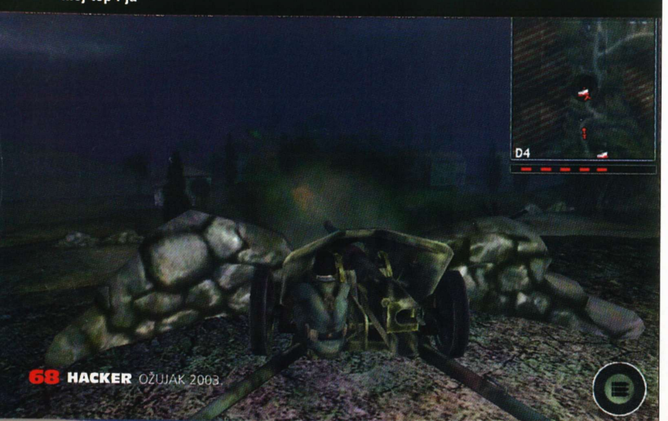
Službeni dodatak za vrhunsku *multiplayer* akciju trenutačno najigraniju u našoj skromoj redakciji

PIŠE **Damir Radešić**
damir.radesic@janus.hr

Momci iz Digital Illusionsa su doista brzi. Nije prošlo ni šest mjeseci od izlaska originala, a pred recenzente i igrače donose dodatak jedne od najboljih timskih igara svih vremena. Da stvar bude bolja, nije riječ tek o nekolicini novih karti, koje su se uostalom mogle izdati kao zakrpe ili "po domaći" *patchevi*, nego o mnoštvu *featuresa* koji će osvježiti nepravedno zapostavljen *Battlefield 1942* (barem u Lijepoj našoj). No, da bismo uopće mogli krenuti u opisivanje navedene ekspanzije, moramo se prisjetiti prvo originala i koncepta na kojem se zasniva cijela priča.

BF1942 je zamišljen kao fini spoj simulacije različitih borbenih vozila i pucačine iz prvog lica, a svojom je jednostavnošću privukao

Moj top i ja



INFOBOX

Battlefield 1942: Road to Rome

PROIZVOĐAČ ■
Digital Illusions

IZDAVAČ ■
Electronic Arts

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 500, 128 MB RAM, 32 MB grafička (T&L)

NAŠA PREPORUKA ■
PIV 1.5, 256 RAM, grafička novije generacije

MULTIPLAYER ■
TCP/IP

WWW IGRE ■
www.ea.com/

ALTERNATIVNO

- **RTC Wolfenstein**
Dobri stari Wolfika
- **UT 2003**
Nije baš naj, al' može proći
- **Counter Strike**
Besplatan timski FPS

Bombarder u naletu

IZDVAJAMO / ONLINE

Ne znam koliko ste dosad imali prilike uživati u *online fightovima*, all definitivno je krajnje vrijeme. Za početak, svratite na Gamerov (www.gamer.hr) forum, odjeljak BF 1942, i pročitajte detaljne upute kako se uopće spojiti na neki server i, naravno, gdje se ljudi iz naših krajeva okupljaju. Nakon toga vam je potrebna samo dobra volja i podosta slobodnog vremena u večernjim satima kako biste uživali u rokanju na sve strane. Gušt je roknuti nekog stranca, al' je još veći gušt kad vam se "mrtvac" obrati razumljivim jezikom :). Samo, pripazite na vrijeme, jer ono uz *BF1942* doslovce leti, a poštar uredno stiže početkom svakog mjeseca s računima. :(

Istog takvog imam u garaži

Gdje ćeš ti s tom kramom?

"ŠEST NOVIH MAPA U ITALIJI PLUS NOVA ORUŽJA I VOZILA

mnoge igrače, bilo da je riječ o FPS-fanaticima, ljubiteljima zrakoplova ili tenkovskim zapovjednicima. *Single play* kampanju ili solo bitku možemo smatrati tek uvodom u *multiplay* i vježbom za upravljanje ponuđenom mašinerijom jer em su botovi totalni idioti koji ni sami ne znaju kud idu, em nije neki gušt. Po tome se točno vidi da je igra isprva bila zamišljena kao *multiplay*, a onda se to vjerojatno tijekom razvoja promijenilo pa smo dobili to što smo dobili (*kewl* sročeno :)). No, zato je u *multiplayu* igra doslovce zablistala. Mnoštvo servera, uvijek spremne ekipe, odličan *net code* koji je poboljšan zakrpama koje su uslijedile (čak se i s modemom može sasvim pristojno igrati, što baš i nije čest slučaj u današnjim igrama) zajamčili su joj dugovječnost.

Dodatak *Road to Rome* samo je logičan slijed događaja. Uz već postojeće nacije, tu su i dvije nove, talijanska i francuska, i to ne samo u obliku osvojenih zastavica, nego su im čak i odore autentično dizajnirane (perje, hihihi) tako da se na bojištu lako prepoznaje tko pripada kojoj strani. Kao i u originalu, svi govore materinjim jezikom, što prilično smiješno zvuči, ali je definitivno bolja brija od *Wolfa* u kojem je Wehrmacht pričao engleski s tvrdim naglaskom (bezveze). Od novih oružja spomenimo talijanski oklopnjak M11-39 *carro armato*, jurišnu pušku *breda modello*, fiksirane protutenkovske topove na strateškim mjestima, M3 GMC *halftrack* sa smrtonosnom topčinom i protuavioncem na stražnjem kraju, britanski *mosquito* laki bombarder i da ne nabrajam dalje. Meni osobno dva najdraža komada "hardvera" koja možemo provozati su njemački *sturmgeschutz* (opak top i nizak profil) i BF-110 bombarder, tromo ali ubojito oružje u rukama pravog pilota. Kao i u originalu, rodovi vojske su ostali isti, s tim da je inženjerac (dinamitaš :)), kao sekundarno oružje dobio bajunetu, što se u praksi i nije pokazalo baš tako korisnim.

Šest novih karti što nam ih donosi *Road to Rome* smještene su na talijanski poluotok i temelje se na povijesnim bitkama (Salerno, Baytown, Anzio, Santa Croce, Monte Cassino i Husky). Od onih u originalu razlikuju se po odličnom dizajnu, što omogućuje vrlo brz dolazak na mjesto ratnih operacija, tako da će i gundala koja su to zamjerala *Battlefieldu 1942* napokon ušutjeti. Svaka od njih ima određeni *feature* poput protutenkovskih topova koji se ne pojavljuju ponovno kad ih uništite ili primjerice mogućnost osvajanja protivničke baze, pa dok to ne naučite, pročitajte kratak opis kad se karta napokon učita (a ne odmah Ready i juriš :)). Sve je to super, ali imam neki filing da su saveznici u blagoj prednosti nad silama osovine, što je pogotovo uočljivo u bitci za Monte Cassino. Povijesno je to ispalo malo drugačije (ako slučajno ne znate - trk na Google), no u igri saveznici nadiru tenkovima i topništvom, dok se Wehrmacht brani samo topovima koji se ne pojavljuju nakon uništenja. Prilično nepravedan odnos snaga, al' to je samo igra :).

Nekih većih zamjerki baš i nemamo. Eventualno bismo mogli spomenuti stupidan 1.25 *patch* koji dolazi s ovom ekspanzijom uz popratni tekst da za igranje na Netu skinete 1.3 s istog tog Neta (47MB za *download* baš i nije malo, no i nije neka greda). A druga, važnija, tiče se osjećaja da se za plaćeni *add-on* moglo dobiti mnogo više. Istina da je upola jeftiniji (oko 20 dolara), ali opet… Moglo se toga još nakrcati, a ako ništa drugo, poraditi malo na vizualnom prikazu za koji obećavaju da će se unapređivati narednim *patchevima*. Da im vjerujemo? Ajd', nećemo biti prestrogi s konačnom ocjenom. ■

Perjanica :)

PLUS

- mnoštvo novina
- grafički prikaz
- simulacija i FPS
- nove karte

MINUS

- "polovičan patch"
- AI u banani
- kompliciranе naredbe
- single play i dalje saxa

HACKER OCJENJUJE » Naziv igre

Opet besane noći **79**

POSEBNO IZDVAJAMO/TALIJANE I FRANCUZE

"Karirani kiltovi i kvrgava koljena"

Fino smo to spalili, pa hajdmo na rakijicu

HIGHLAND WARRIORS

Dok se u većini novijih RTS-ova komponenta mikromenadžmenta ekonomije svela na minimum, *Highland Warriors* pokušava isfurati neke nove *featurese* na tom području

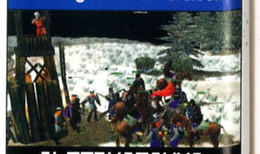
Koliko majstora nakon samo dvije minute

PIŠE **Damir Radešić**
damir.radesic@janus.hr

Kad se proizvođač Data Becker pojavio kao duh prije nekoliko godina, svi smo zazujali, diveći se eksplozivnim najavama u stranim medijima o njihovoj strategiji *America*, koja je, prema dotičnima, trebala biti totalno ludilo. Tresla se brda, rodila se... *America*:). Totalni promašaj koji je pucao (pre)visoko za svoje kapacitete. Mnogi među nama pretpostavljali su da se više nikad neće pojaviti na *gaming* sceni, no početkom prošle godine Data Becker je jope punio stupce istih tih medija novim projektom koji će napraviti "veliki prasak" među strategijama. "*Highland Warriors*, upamtite to ime!" vrištali su najavljivači, a ja ih poslušao, zapamtio i kad su se gorštaci već sjurili na moj disk, vrijeme je da ih i opišem (pošteno, je l':)).
Za opise kampanja pogledajte jedan od okvira (ondje gdje piše "Uvod u priču" :)), a mi odmah prijedimo na *gameplay*. *Highland Warriors* temelji se na već iskušanom konceptu skupljanja resursa, izgradnje građevina i štancanja vojske koji su onda autori iz njemačkog razvojnog tima Soft Enterprises nakanili malo produbiti. Sirovine razasute uokolo skupljaju seljaci (nije prigodan izraz, ali je uvriježen u gamerskoj zajednici), no postoji kvaka. Radnik (da nije baš stalno seljak:)) koji duže vremena skuplja istu vrstu sirovina dobiva iskustvo i postaje u tom području "majstor" pa mnogo brže obavlja svoju zadaću, dok je u ostalim područjima mnogo sporiji. Zvuči *kewl*, no i nije baš tako budući da se titule majstora dijele šakom i kapom, odnosno potrebno je vrlo kratko vrijeme da bi se mala figurica na ekranu specijalizirala za nešto. Druga fina novica je izmjena godišnjih doba (aj' dobro, reducirana samo na dva) pa tako u zimskim mjesecima ne možete zasijati i skupljati hranu s polja (farme se mogu i automatski zasijati kad grane sunce, ali ako nemate drva, žeteoci stoje na mjestu). Da biste preživjeli te mjesece u godini, potrebno je: a) imati dovoljne zalihe hrane ili b) prebaciti se na skupljanje bobica, uzgoj stoke ili lov divljih životinja. Naravno, 99% igrača bi odabralo drugoponudeni odgovor, ali... morate ih ručno prebaciti na drugi tip hrane ili im dodijeliti neki drugi posao, jer će panjine besposleno sjediti. Vojne jedinice, kao i u svakom RTS-u, služe za rasplod. Šala, *of course*. Svaka strana ima različite tipove jedinica koje dijelimo na one za blisku borbu, na udaljenost, magijske (da, da ima i toga) i opsadna oružja. Ništa novo, osim što ne vidimo koja su im obilježja. A? Aha, baš tako, nemamo pojma kakav imaju napad, kakvu obranu, štit, domet, apsolutno ništa. Eventualno po cijeni kojom ih plaćamo možemo zaključiti koliko vrijede. Čak i *upgrade* dotičnih ne kazuje nam koliko će napredovati i biti jači.

INFOBOX
Highland Warriors

PROIZVOĐAČ ■
Soft Enterprises
IZDAVAČ ■
Data Becker
MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 800, 128 MB RAM, GeForce 2MX (ili slična)
NAŠA PREPORUKA ■
Intel/AMD 1.5GHz, 256 RAM, GeForce 3
MULTIPLAYER ■
TCP/IP
WWW IGRE ■
www.highlandwarriors.com



ALTERNATIVNO
- **Age of...**
Bilo koji, svi rulaju
- **Warcraft 3**
To se danas nosi

Proboj neprijateljskih linija

To su žene! Sjekiru u ruke i udri po bukvi!

Muškarci lijevo, žene desno! Schnell!

Maškare

"ŠKOTI PROTIV ENGLEZA - OD PAMTIVIJEKA DO DANAS"

IZDVAJAMO / TEHNIKALIJE

Grafički aspekt *Highland Warriorsa* je po kvaliteti daleko ispred *gameplaya*. Počevši od prekrasnih animacija prirode, poput lelujanja lišća i sjena u stvarnom vremenu, pa do fantastičnog zumiranja i rotacije u svim smjerovima - odmah je vidljivo da je toj komponenti igre posvećeno najviše pozornosti. Dakako, da za potpuni užitak treba jači stroj, no na to smo već navikli. Zvučna podloga škotskog prizvuka je sasvim solidna i neće smetati ni kod dužeg igranja, dok su glasovi likova totalna debilana i sastoje se od istih fraza (fond riječi 2) koje dotični uporno ponavljaju (nerazumljivo, *of course*). Valja izdvojiti i potpuno prilagodljiv interface, koji omogućava razmještanje kontrolnih ikonica, mada sumnjam da ćete *defaultni* prikaz mijenjati (kome ne odgovara - samo naprijed).

Glupost, al' kad se "spawnaju" vidjet ćete sve što vas zanima (znači, napravite od svake vrste po jednog pa gledajte koja su im obilježja). Drugi problem koji se javlja kod jedinica je nedostatak animacija kretanja. Koji put ćete imati osjećaj kao da su vojnici zamrznuti. Jedna noga u zraku, jedna na tlu i fluidno klizi do odredišta. Ma ima li što ljepše? Ima, a zove se formacija. Označite ljude, zadate formaciju i ako iz bilo kojeg razloga jedan od sudionika sleta kasni na predviđeno mjesto, ostali čekaju. Nema veze što neprijatelj u isto vrijeme uništava vašu ekonomiju. Za divno čudo, dok slobodno vrludaju po karti, *pathfinding* radi prilično dobro (uglavnom), što se ne bi moglo reći za protivnički AI, koji je ne u maloj, nego u golemoj banani. Na *defaultnom* nivou težine tek će vam poneka kasnija misija zadati manje probleme, a da ne pričam kako u mnogima možete razbiti protivnika *rushom* vojnika koje dobivate u startu. A ako u tome i ne uspijete, radnicima ćete vrlo lako popravljati zgrade koje neprijatelj napada zato što je glup.
Doslovce. On tuče po gradevinama, a vi, ovisno o oštećenju, dovodite pučane i popravljate dok ne skupite dovoljno ratnika za protunapad.
Ambiciozno zamišljeno, slabo (neću reći loše) realizirano, priča koja prati sve male *developere* na putu do uspjeha. Od srca im želim da u idućem projektu ostvare sve planirano, jer definitivno imaju potencijala za mnogo više od viđenog u *Highland Warriorsima*. ■

PLUS
- grafički prikaz
- popratna glazba
- zanimljiva ideja
- zabavan multiplay

MINUS
- Bugovi
- Ponekad Stupidan AI
- Prelagano
- Zahtjevnost

HACKER OCJENJUJE » Highland Warriors

Da se malčice bolje ispoliralo...

51

POSEBNO IZDVAJAMO/KAMPANJA KROZ STOLJEĆA

Nije mi jasno kako su jadnici živjeli bez miksera za frape?!

AMERICAN CONQUEST

Čini mi se da su strategije najvjernije svojim igračima. Nekako se uvijek nađe neki novi RTS koji možda ne otvara revolucionarne portale među standardima žanra, ali predstavlja komad softvera vrijedan igranja

Bitke znaju biti stvarno... opsežne

PIŠE **Kristina Jeren**
kristina.jeren@janus.hr

Teško je napisati bilo što o *American Conquestu*, a ne prisjetiti se igre istog proizvođača, *GSC*, koja mu je u neku ruku roditelj. Svakom je strategu sigurno poznato ime *Cossacks*, a ta je igra ovoj u nasljedstvo ostavila svoj engine, ili barem njegovu grublju pojavu i povijesni značaj bitaka. Jedina je razlika što su se događaji preselili iz Europe 17.-18. stoljeća na američki kontinent u doba europske kolonizacije, od 15. do 18. stoljeća. No, ovu se igru i ne bi moglo smatrati pravom igrom da su promjene ostale na tome. *Developeri* su iskoristili priliku, kad već nisu morali razvijati novi engine, da poprave ili dodaju stvari koje su propuštene prije nekoliko godina. Ova recenzija nema namjeru uspoređivati te dvije igre, ali zbog njihovih rodbinske veze, takve se reference jednostavno nameću.

INFOBOX

American Conquest

PROIZVOĐAČ ☐
GSC Game World

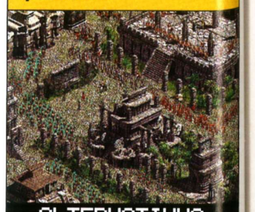
IZDAVAČ ☐
CDV Software

MIN. KONFIGURACIJA ☐
P2 450, 64 MB RAM

NAŠA PREPORUKA ☐
P3 1 GHz, 256 MB RAM

MULTIPLAYER ☐
LAN, Internet

WWW IGRE ☐
www.americancon-quest.com



ALTERNATIVNO

- **Cossacks: The European War**
Prethodnik ove igre iz 2001. godine.
- **Cossacks 2: Napoleonic Wars**
Dobro, to još čekamo. Alternativa za budućnost.

"Ne znam, Štef, kol'ko je bilo pametno da tu posadimo kuruzu. Ovi z konjima su mi sumnjivi."

IZDVAJAMO / POVIJESNI TEMELJI

Pa kakvo bi to bilo osvajanje Amerike bez lekcije iz povijesti?! Znači, igrajući igru, možete, ako ste voljni, kroz uvode u misije saznati što se događalo na američkom kontinentu od 15. do 18. stoljeća i kako su (europski) konkvistadori bez imalo grižnje savjesti iskoristili zbunjenost i tehnološku neukost ondašnjih naroda, native Amerikanaca. Jadni i naivni, onako kulturno bogati, vjerovali su u svakakve bogove pa im se učinilo da su pomorski došljaci nagovijestili dolazak boga, ali, fzzzap!! Svi znamo što se dalje događalo. Te korisne priče učinit će vam igru zanimljivijom, a neće biti zgorega ni nešto novo naučiti, ali ako ste baš toliko lijeni ili pak sveznajući, možete ih slobodno preskočiti.

POVIJEST SE PONAVLJA?

Ovaj poluedukativni naslov zapravo je, kad razmislite, prilično lukava tema. Pod pretpostavkom da ste igrač-strateg, a ujedno i osoba s izraženim ineteresom za povijesne događaje i ratove, ovaj će vam se naslov tematski učiniti vrlo privlačnim jer, priznajmo, volimo kad se unaprijed kužimo u stvari o kojima se priča. S druge strane, ako ste samo RTS-o-ljubac (bez daljnje definicije), igra koja na neki način pred vama izvodi povijesnu predstavu ne može vam biti nezanimljiva, jer ćete konačno moći reći svim onim kvocalima koja govore kako igre samo potiču mladu (američku) dječurliju da vrše pokolje po školama da ste to i to naučili iz igre.

"ZAOKRUŽENO, NEDOSADNO I OKU UGODNO"

I nadoknadit ćete ono vrijeme prespavano na satovima povijesti u srednjoj školi, a tu američku povijest se ionako nikome ne da pamtiti, jer je prekratka. Sada, kada smo se zadovoljili temom, još se samo nadamo dobroj izvedbi, a ni tu nas ova igra neće iznevjeriti.

GRADIŠ, PALIŠ, RUŠIŠ...

Znači, prije nekih 300-500 godina ambiciozni su Europljani, što iz dosade, što zbog pomanjkanja mjesta za skladištenje golemih količina novca, što iz osvajačkih razloga, krenuli posjetiti svoje prekooceanske susjede i malo ih porobiti. Misije i kampanje koje vas čekaju neće vas natjerati da se odmah i definitivno odlučite želite li biti u ulozi pomahnitalih i krvoločnih kolonizatora ili dobroćudnih i golih domorodaca. Najbolje je iskušati sve, pa ćete se tako naći u ulozi Britanaca, Španjolaca, Francuza, Maja,

Ovisno o misiji, bit ćete u ulozi Britanaca, Francuza, domaćih plemena...

Asteka, Siouxa, Inka i ostale ekipe, a misije će se, dakako, razlikovati – gradit ćete naseobine, braniti utvrde, napadati nejake, napadati jake, sklapati saveze, pomagati saveznike hranom ili oružjem; uglavnom, širok izbor uloga i raznolikost misija prvi su aduti kojima će vas igra privući. Karte su dovoljno velike, ali ne i prevelike, a ako vam baš dosade, u igri je i sasvim zgodan editor s kojim ćete lako, u nekoliko elegantnih poteza, kreirati svoju. Sad je samo potrebno da se pronađete u dijelu koji odgovara vašem stilu igranja i upustite se u avanturu, ops, strateško razmišljanje. A ovo je igra u kojem će vam ono biti potrebno, jer srljanjem i pustim bildanjem vojske nećete daleko doći. Cijeloj toj živahnoj ratnoj atmosferi pridonose solidno opisane, simpatično animirane i statistikom kvalitetno popraćene jedinice. Ne samo da ćete znati sve o poslu koji obavljaju ili kako ratuju, nego ćete moći pratiti i njihovo raspoloženje pa je lako moguće da vaše ratnike obuzme trta i jadnici pobjegnu s ratišta. Zato je jako važno održavati njihov moral na nivou (nasreću, ne morate skladati domoljubne pjesme). Taj detalj, uz klasično potrebno mozganje kod racionalne raspodjele resursa i živadi, daje igri svojevrsnu prepoznatljivost pa ona veći dio vremena djeluje prilično određeno i dorečeno, jednostavno znate na čemu ste, morate se dobro potruditi da nešto ostvarite, a na kraju, ako

PLUS
- učimo američku povijest
- opširna statistika
- dotjerana grafika

MINUS
- učimo američku povijest :)
- katkad blesav AI
- soundtrack
- nema tutoriala

uspijete, osjećate se prilično zadovoljno. Upravljanje velikim brojem vojnika, seljaka... na trenutke je odlično riješeno, vojsku lako možete posložiti u formacije, raspoređivati je po terenu, seljake zaposliti u polju ili ih pretvoriti u vojnike, ali ponekad će vas njihov AI neugodno iznenaditi jer će malci, naime, zaboraviti određene naredbe ako se nešto u međuvremenu dogodi. No, cijeli se 'odgoj' isplati jer jednom kad doživite malo masovniju bitku, bit ćete zadovoljni, malci su baš slatko animirani i osjećat ćete se ponosno kao zapovjednik takve moćne vojske. U stvaranju dobre atmosfere svakako pomažu i prilično detaljne nastambe, utvrde, brodovi i ostala zdanja, različiti od naroda do naroda, i općenito zadovoljavajuća grafička razina što se tiče prirodnih elemenata; drveće, voda, stijene.. Nećemo zaboraviti ni zvukove koji će oplemeniti vaše slušne centre – zvukovi borbe, gradnje, pokolja, paleža i rušenja sasvim su solidni i nisu prenapadni (ipak, moramo priznati, nitko ne voli slušati vjerne 'bljuaaa' uzvike ako je riječi o njegovoj umirućoj jedinici), a glazba je baš prikladna, onakva povijesno-instrumentalna na kakvu smo navikli u ovakvim naslovima. *American Conquest* uzeo je od *Cossacksa* samo ono dobro, a većinu propusta je nadoknadio pa se preporuča svim stratezima koji su trenutačno u potrazi za jednim dobrim razbibrižnim naslovom, ali i onim povremenim korisnicima žanra koji žele, recimo... oh, vidi slučajnosti... uvježbati taktiku za napad na Ameriku. ☐

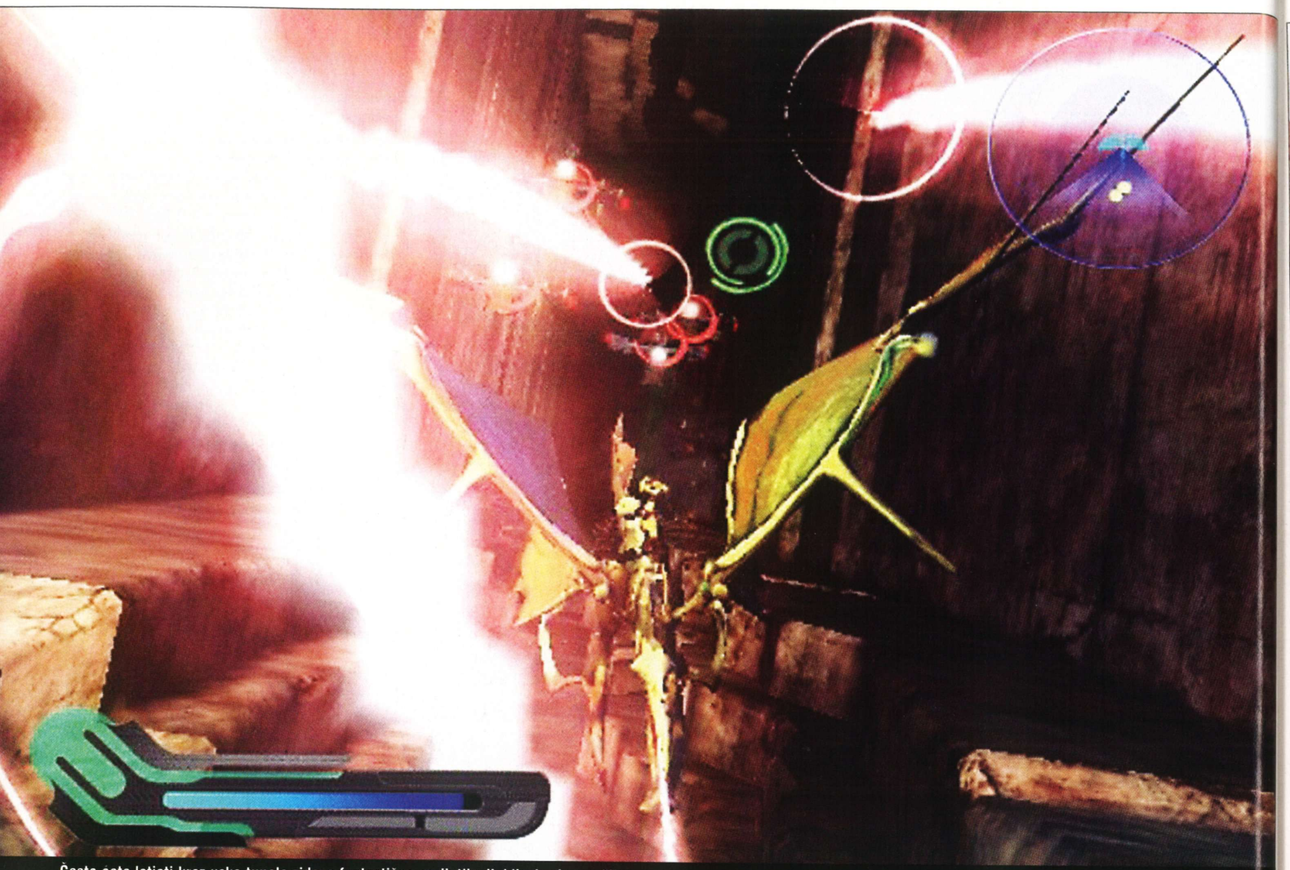
HACKER OCJENJUJE » American Conquest

RTS koji nudi kvalitetno *single* i *multiplayer* ratište

80

POSEBNO IZDVAJAMO/DO 16 000 JEDINICA NA KARTI

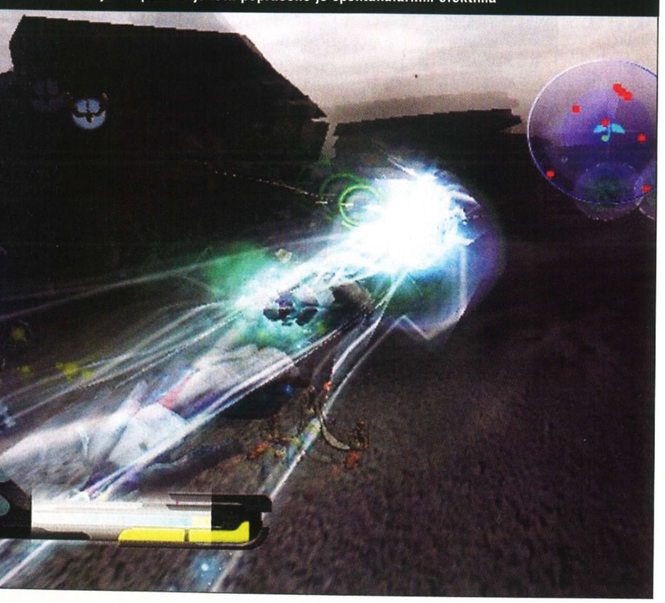
"Kad počnete igrati, teško ćete stati"



Često cete letjeti kroz uske tunele zidova fantastično osvijetljenih bljeskovima vaših lasera

PANZER DRAGOON ORTA

Segina legenda stiže na Xbox, donoseći predivni biser u arhaičnom okovu



Ubrzanje i usporavanje leta popraćeno je spektakularnim efektima

PIŠE **Berislav Jozić**
berislav.jozic@janus.hr

Otkako je prekinula proizvodnju Dreamcasta i otpočela kreiranje igara za druge konzole, Sega reciklira svoje stare hitove pa je tako na red došao i *Panzer Dragoon*, legendarna pucačina sa Segine stare konzole Saturn. Riječ je o pripadniku gotovo zaboravljena žanra koji pokazuje da stvari kao što je adrenalin nikad ne zastarjevaju.

PREDIVNO JAPANSKI

Panzer Dragoon Orta je pucačina "na tračnicama", tj. igra u kojoj je vaš put kroz akciju unaprijed definiran, a vi po ekranu pokrećete samo ciljnik. Smjer vašeg leta se minimalno mijenja, ovisno o tome kamo usmjerite svoje oružje, ali većinu vremena jednostavno jurite kamo su dizajneri zamislili. Točnije - kamo je zamislio zmaj na kojem jašete. Vi ste, naime, u ulozi djevojke po imenu Orta koja sjedi na leđima drevnog pripadnika zmajske vrste kojim baš i ne zna upravljati, što je rezultat priče u koju sada neću ulaziti. Dovoljno vam je da

INFOBOX

Panzer Dragoon Orta

PROIZVOĐAČ
Smilebite

IZDAVAČ
Sega

MIN. KONFIGURACIJA
Xbox

NAŠA PREPORUKA
5.1 ZVUK, VELIKI EKRAN

MULTIPLAYER
ne

WWW IGRE
www.sega.com

ALTERNATIVNO

- **REZ**
Nagrađivana glazbena pucačina sličnog stila na PlayStationu 2.
- **SAVAGE SKIES**
Nešto drugačije letenje na

Na svakom je nivou nekoliko ludo dizajniranih bossova

"LJEPOTA OKOLIŠA PONEKAD ĆE VAS OMETATI U IGRI"

znate da je tema sukob zlog Carstva i šačice pobunjenika na čijoj ste strani (naravno) i vi. Više ćete saznati pogledate li uvodnu sekvencu i animacije između nivoa koje su, kao uostalom i cijela igra, jednostavno predivne.
Odmah da upozorim da to '*predivno*', iako doduše znači tehničko savršenstvo grafike kakvu još nismo vidjeli na Xboxu (da, ljepše je od *Haloa*), ne mora svakome biti privlačno jer je riječ o igri izrazito japanskog dizajna koji će nama Europljanima biti vrlo čudan. Krajolici kroz koje se krećete nezemaljske su ljepote i obiluju životom čiji će vas mnogi primjerci pokušati napasti ili pojesti – ali svaki detalj fascinantno je stvaran, iako izgleda kao nešto čiji su geni bombardirani svjetlom nekog drugog sunca.

PA TO JE GALAGA!

Nakon prve minute igranja, možda će vas zavarati jednostavnost – pa sve se svodi na pomicanje ciljnika po ekranu i pritiskanje tipke A koja služi za pucanje! Uskoro ćete ipak vidjeti da nije baš tako. Iako nemate veliki utjecaj na svoje kretanje, protivnici će vas napadati sa svih strana, pa je dobro da pogled na akciju možete okretati, a time i pucati, za 360 stupnjeva. To činite lijevim i desnim okidačem, koji će vam i u ovoj igri biti najveći prijatelji jer ćete stalno morati pratiti s koje vam strane vreba opasnost.
No, to još nije sve. Osim pomicanja ciljnika lijevom analognom palicom i okretanja pogleda *trigerima*, stalno ćete morati mijenjati oblik svog transportnog sredstva, što ujedno znači i promjenu načina paljbe.
Tri različita oblika u koje se vaš zmaj može transformirati omogućuju pucanje na različita načina – od *base winga* koji omogućuje ispaljivanje većeg broja relativno slabih navođenih projektila preko *heavy winga* koje ispaljuje tri teška projektila i omogućuje uništavanje protivničkih projek-

Voda je napravljena gotovo nevjerojatno realistično

tila *ortinim* do *glide winga* s kojeg možete pucati nenavođenim energetskim metcima niske snage – za uništavanje velikog broja slabijih protivnika koji će ponekad preplavljivati vaš ekran. To znači da ćete tijekom jednog nivoa nekoliko desetaka puta morati mijenjati oblik, što uključuje pritisak na Y i još jednu stvar na koju morate misliti (ne zaboravite da vam prsti već lete po tipkama zbog ciljanja, okretanja pogleda i pucanja), a kad dodamo još ubrzavanje i usporavanje kao i aktiviranje specijalnih oružja, shvatit ćete zašto je jednostavnost *Panzer Dragoona* samo prividna.

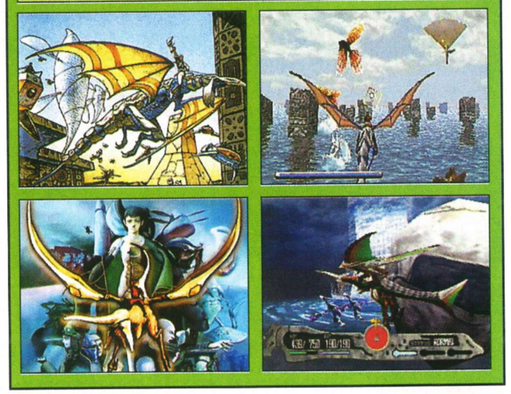
IGRATI I IGRATI I IGRATI

Nakon što shvatite da je upravljanje Ortom i njezinim zmajem prilično kompliciranje, uvidjet ćete da je igra dosta teška, osobito ako odaberete *normal* ili *hard* razinu težine. Golem broj protivnika koji na vas jurišaju i zasipaju vas projektilima, veliki i otporni *bossovi* i nivoi dizajnirani tako da će vam se povremeno zavrtjeti u glavi čine *Panzer Dragoon Orta* jednom od težih pucačina koje smo igrali. Na *easy* razini relativno će lako biti proći svih deset osnovnih nivoa, ali zadobivanje boljih rangova (koji ovise o broju uništenih protivnika, primljenim pogodcima i slično) zahtijevat će veću vještinu, koja se opet stiče samo ponovnim i ponovnim igranjem. A više rangove htjet ćete osvojiti da otključate dodatne bonus nivoe u kojima ćete upravljati nekim dodatnim likovima na suprotnoj strani u velikom sukobu. Ponovnim prelaskom nivoa pruža vam se prilika istražiti i različite putove

DAVNO BIJAŠE PANZER

O legendarnom *Panzer Dragoon* serijalu mnogo se više govori nego što ga se igralo, ponajprije zato što su njegovi nastavci najveću popularnost doživjeli u Japanu, na konzoli koja je u Europi prošla gotovo nezapaženo. Evo zato kratkog pregleda igara koje su prethodile ovoj Xbox reinkarnaciji.
Prvi *Panzer Dragoon* petnaesteročlani je tim kreirao godinu dana, nakon gotovo jednako toliko domišljanja i dizajniranja. Rezultat je bila izvrsna pucačina koja je uvelike pomogla početnoj prodaji Sega Saturna u Americi i Japanu. Cilj Andromeda tima i glavnog dizajnera Manabu Kusunokia bio je stvoriti vizualni identitet kakav dotad još nije viđen u videoigrama i mora se priznati da su u tome uspjeli. Za razliku od (tada) većine igara koje su bile orijentirane na znanstvenofantastične teme, *Panzer Dragoon* je imao *fantasy* prizvuk.
Godinu dana nakon prvog dijela, malo povećani tim kreirao je *Panzer Dragoon Zwei*, prequel čiji se događaji odvijaju prije prvog dijela i objašnjavaju povijest svijeta u kojem se igra odvija. Vrhunskim tehničkim dostignućem smatrala se brzina igre od 30 sličica u sekundi. Istodobno, započet je i razvoj *Panzer Dragoon Sage*, RPG-a smještenog u isti svijet čija se priča nastavlja na priču prve igre. Jedna od posljednjih igara na Saturnu, *Saga* se protezala na četiri diska, a svojim filmski ugodajem i prekrasnom grafikom i danas se smatra najboljim Seginim RPG-om. Nekoliko godina nakon izlaska *Panzer Dragoon Sage*, osnovan je programerski tim Smilebit, okupivši veći broj ljudi koji su sudjelovali u kreiranju *Panzer Dragoon* serijala, a zadaća im je bila vratiti legendu u život na Xboxu.

Ime igre	Platforma	Godina
Panzer Dragoon	Saturn	1995
Panzer Dragoon Zwei	Saturn	1996
Panzer Dragoon Mini	Game Gear	1996
Panzer Dragoon Saga	Saturn	1998
Panzer Dragoon Orta	Xbox	2003



kroz svaki od njih, koji otkrivaju nove, ljepše vidike i protivnike.
U konačnici, ono najvažnije je igrivost, a *Panzer Dragoon Orta* je posjeduje u golemim količinama. Je li to zbog prekrasne grafike, iznimne brzine kojom se akcija odvija, fascinantnih protivnika i specijalnih efekata ili nečeg drugog – teško je reći. Zabavu koju će vam priuštiti ova igra svakako ne biste očekivali od arhaičnog žanra i kompleksnih kontrola koje su u većini slučajeva negativni elementi. Ipak, sasvim je sigurno da se *PDO* nekima neće svidjeti, jer je to tipična konzolaška igra – na ekranu čista akcija i vrtoglava brzina, u prstima preciznost i vještina, a glava puna adrenalina. Raspalite! ■

PLUS
- prekrasno izgleda
- brdo bonusa i alternativnih ruta

MINUS
- nema multiplayera
- relativno kratko
- teško

HACKER OCJENJUJE » Panzer Dragoon Orta

Vrhunska Segina pucačina nove generacije

87

POSEBNO IZDVAJAMO/IMPRESIVNU GRAFIKU

"Konačno uzbudljivo *mech* fajtanje!"

Neprijateljske tenkiće valja obliterirati čim ih se vidi!

BATTLE ENGINE AGUILA

Igre u kojima se upravlja velikim borbenim strojevima - *mechovima* - posebno su drage fanovima akcijskih igara, pucačina, FPS-ova. Danas ih ima već toliko da predstavljaju pravi mali podžanr, s cijelom hordom sljedbenika

U kritičnim situacijama poletite i iznenadite neprijatelja

PIŠE **Patrik Pencinger**
patrik.pencinger@janus.hr

Zahvaljujući tehničkom napretku, one vizualno konačno mogu parirati, pa često čak i prestići, *mech anime* stripove i serije koji su im uzor od samih početaka. *Battle Engine Aquila* to nabolje potvrđuje jer je, bez ikakve sumnje, najbolja igra robotskog podžanra na X-boxu, ako ne i uopće.

Epska se borba vodi između naroda Forseti i Muspell kontinenata na planetu na kojem je došlo do podizanja razine oceana, tj. smanjenja kopnenog dijela njegove ukupne površine i povećanja vodenog. Zemaljska je kugla izgubila prvobitni oblik, stoga su formacije kontinenata srozane na otočne skupine. Najvrednija stvar na površini zemaljske kugle postalo je upravo kopno. Za svaki kvadrat zemlje vodit će se bespoštedna bitka, a vi ćete se naći u ulozi Hawka Wintera, donedavna vozača utovarivača na dokovima. Njegova

INFOBOX

Battle Engine Aquila

PROIZVOĐAČ ■
Lost Toys

IZDAVAČ ■
Infogrames

MIN. KONFIGURACIJA ■
Xbox

NAŠA PREPORUKA ■
5.1 ZVUK, VELIKI EKRAN

MULTIPLAYER ■
nema

WWW IGRE ■
www.battleengine.com

ALTERNATIVNO

• **HALO**
Još niste odigrali *Halo*?! Sram vas bilo - brzo ga odigrajte prije negoli stigne nastavak!

Krajolik je predivan. A da ga tek doživite u akciji...

Eksplozije... Njih uvijek s radošću gledamo i analiziramo. Sjedi, 5!.

"BATTLE ENGINE JE HODAJUĆE-LETEĆA ROBOTSKA MRCINA GOLEME VATRENE MOĆI, KOJA ODLUČUJE BITKE PA ČAK I RATOVE"

strast - utrkivanje utovarivačima po noći - izdigla ga je u očima vojske. Sada je "Soko Zimski", kako ga prozvasmo od milja u redakciji, prisiljen boriti se za svoju zemlju upravljajući i leteći mamutskom metalnom kreaturom nezamislive vatrene moći, a bogme i zgodnih popratnih svjetlosnih efektara. Bilo da u svojoj *aquili* letite ili je vozite, neprijatelje ćete u svakom trenu moći zasuti baražnom paljbom iz doista širokog dijapazona oružja i generatora simpa svjetlosnih efekata. Ako baš i zabrazdite, odmah uz bok su vam suborci koji, za razliku od onih u prijašnjim igrama koji samo glume da nešto rade, ovdje doista rade, itekako pridonoseći finalnom cilju igre. Fino skrojen i ispoliran AI pokazao se boljim, uzbudljivijim i svakako nepredvidljivijim od predskriptiranih akcija kakve su dosad bile uobičajene u ovakvim igrama. Eto, to je bio *Battle Engine Aquilla* ukratko.

AKCIJA I ADRENALIN

Igre poput *Battle Engine Aquila* igre su zbog kojih su konzole i napravljene i zbog kojih se hardverski inženjeri trude sklepati sve moćnije grafičke procesore. Na prvu vas baca u frenetičnu akciju iz osobne perspektive. Prostori u kojima se igra odvija epski su veliki i raznoliki baš kao i veličina bitaka. Fascinirajuće je što vi kao jedinka možete upravljati smjerom bitke. Shema igara "pojedinac koji se bori u svojoj vojsci" sve je atraktivnija, a *BEA* je u djelo provodi besprijekorno. To se događa zbog sve boljih algoritama koji upravljaju protivnicima, čineći ih posve stvarnima. Posebno je važno ovladati upravljanjem vašim robotskim strojem u zraku. Valja pomno motriti razine energije i brzinu jer se može dogoditi da izgubite potisak, tj. da vam se dogodi *stall*. U tom slučaju, od razbijanja će vas spasiti samo čudo.

Uglavnom, fizički model po kojem se odvija igra doista je za svaku pohvalu! Kad bismo morali opisivati letenje, rekli bismo da je najsličnije onom u *Star Wars Starfighter* serijalu igara. Zli jezici na Internetu su čak to proglasili plagiranjem. Eksterijeri u igri su vrlo detaljno i - čak bismo se usudili reći - fotorealistično izvedeni. Otočni reljef vrlo je zahvalan za realizaciju 3D fotorealističnog krajobraza jer je, kad se uzdignete, na horizontu samo more. Sva detaljnost 3D modela terena stoga je zgusnuta na područje otoka gdje je borba, što je doista impresivno.

2 IGRAČA

Svakako valja posebno istaknuti *multiplayer* aspekt ove igre. Isti se sastoji od čak triju načina igre, što je prava rijetkost na konzolama. Sva tri odvijaju se na jednom monitoru (tj. TV-u) na podijeljenim ekranima. Standardan i istodobno vrlo uzbudljiv je *deathmatch*. Nešto duljem igranju pogoduje partnerski, tj. *co-op* model, gdje se dva borca zajedno bore s AI kontroliranim neprijateljima, dok je treći način najinovativniji, riječ je zapravo o modificiranom *deathmatchu*, gdje se zajedno sa svojom probranom vojskom borite protiv iste takve koja je pod vodstvom vašeg živog suparnika.

Velike krstarice daju epsku veličinu igri

Dramaturški elementi igre uočljivi su i u samim borbama

UKRATKO...

S više od 45 misija, igra ima doista solidnu trajnost. Ne pati od konzolaških dječjih mana, nije se dala uloviti u žanrovske zamke poput onih koje su se ispriječile na putu prema uspjehu igrama poput *Gunmetala* i *Phantom Crasha*. *Battle Engine Aquila* izvrsno je realizirana arkadno-borbena igra koju bez ustezanja možemo preporučiti svim vlasnicima Xboxa, a pogotovo ljubiteljima arkadnog žanra. Zabava i adrenalin zajamčeni. Nezgodno je jedino što je u prodaju puštena paralelno s voajerskom *DOA*: *XBE* (*Dead Or Alive*: *Xtreme Beach Volleyball*) odbojkom, koja će joj uzeti dobar dio zasluženog tržišnog kolača jer se žensko meso, pa makar ono bilo realizirano i putem silikona - ne mislimo dakako na one prave koji se implantiraju, nego na čipove - uvijek prodaje najbolje... ■

PLUS
- grafika
- zvuk
- igrivost
- osjećaj veličine borbi

MINUS
- nedovoljno raznolike misije

HACKER OCJENJUJE » Battle Engine Aquila

Najbolja mech igra na Xboxu

85

POSEBNO IZDVAJAMO / IZVRSNE VELIKE BORBE

U Apexu ćete se susresti s nevjerojatno detaljno oblikovanim 3D-autima

APEX

U *Apexu* do izražaja dolazi spoj strateškog razmišljanja i intenzivnog uzbudljivog utrkivanja. Jedna sitnica odvaja ga od ostalih trkaćih igara - u *Apexu* ste konstantno u potrazi za savršenim automobilom koji sami stvarate, a sve mu se više približavate nakon svake pobijeđene utrke...

Okoliš u kojem se utrkujete nije ništa manje impresivan od modela auta

PIŠE **Patrik Pencinger**
patrik.pencinger@janus.hr

Apex ili *Racing Evoluzione* - ime pod kojim će se igra zvati u nekim dijelovima svijeta - tipičan je primjer igre zbog kakvih konzole preuzimaju sve veći primat na tržištu arkadnih utrka. Ukratko, riječ je o vrlo inteligentno sastavljenoj trkaćoj igri s nešto drugačijim pristupom od klasičnog utrkuj se/osvoji bodove. Naravno, da biste napredovali, valja pobijediti u utrkama. No, same pobjede nisu one koje vam donose dobit. Zarađujete, naime, prodajom automobila koje sami dizajnirate, i to u cijelosti, od izgleda do tehničkih značajki. Bez brige, to je taman toliko jednostavno da bude zabavno i ne morate se brinuti ako o strojarstvu niti o autodizajnu nemate pojma. Nakon što koncipirate auto i napravite pokusni model, valja mu izgraditi imidž na trkalištu. Što se bolje plasirate u utrkama, to će bolje ići prodaja, a vaša blagajna će biti punija.

INFOBOX

Apex

PROIZVOĐAČ ■
Milestone

IZDAVAČ ■
Infogrames (Atari)

MIN. KONFIGURACIJA ■
Xbox

NAŠA PREPORUKA ■
5.1 ZVUK, VELIKI EKRAN

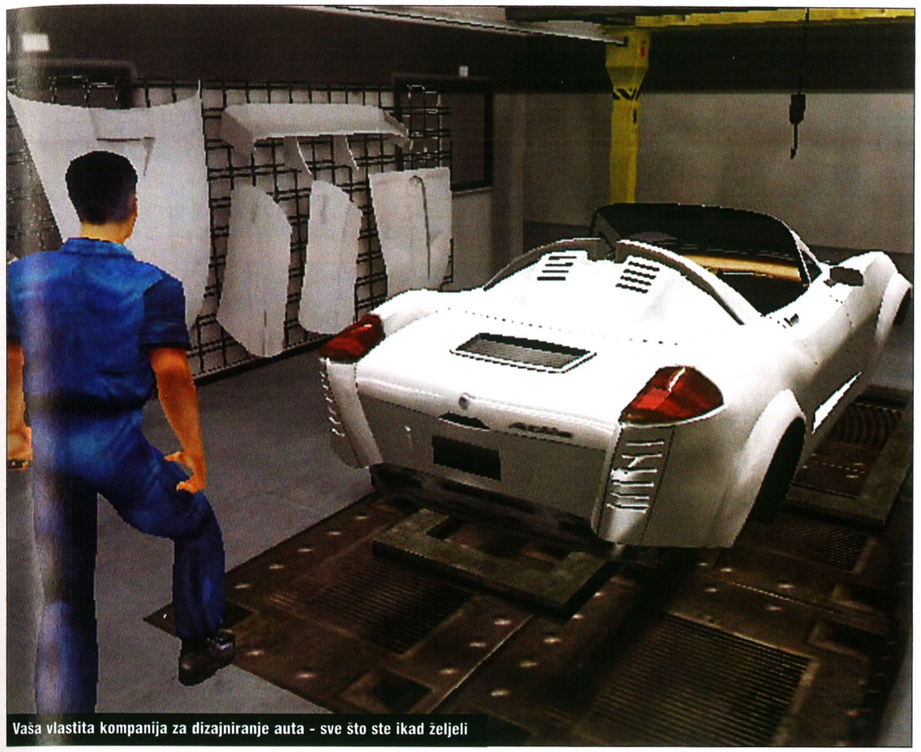
MULTIPLAYER ■
DA, podijeljen ekran

WWW IGRE ■
www.apex-game.com

ALTERNATIVNO

- **BURNOUT**

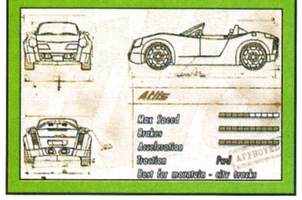
Arkadno utrkivanje s impresivnim sudarima. Napredne tehničke značajke igre uključuju i Dolby Digital 5.1 zvuk.



Vaša vlastita kompanija za dizajniranje auta - sve što ste ikad željeli

DIZAJNIRANJE AUTA

Vaša buduća velika kompanija započinje u običnoj maloj garaži. Na samom početku birate početni model između 3 ponuđena, od kojih svaki ima jedinstvene značajke maksimalne brzine, ubrzanja, kočenja i držanja ceste. Dok mehaničar radi na automobilu, vi možete raditi brojne modifikacije koje uključuju izmjenu boje i karoserije, a moguće je i odabrati između 2 načina vožnje - *drift* i *normal*. U svakom trenu auto je moguće iskušati na stazi da vidite jesu li vaše modifikacije bile uspješne. Napredujući dalje kroz igru, dobivate i mogućnost podešavanja još nekih detalja automobila, poput omjera brzina i uzgona prerasporedom krilca, tj. spojlera.



"APEX PREDSTAVLJA AUTOMOBILSKE UTRKE IZ JEDNOG POTPUNO NOVOG KUTA - S GLEDIŠTA VLASNIKA KOMPANIJE KOJA PROIZVODI KONCEPTNA VOZILA"

Zarađenu lovu ulažete u doradu trenutačnog modela ili stvarate posve nove. Jednostavno, zar ne?

BROJKE

Apex vam na izbor nudi osamdesetak modela automobila koje možete voziti. Naravno, na samom početku taj je odabir znatno manji. Automobile valja zaraditi uspješnim igranjem kampanjskog načina igre koji se u *Apexu* zove *dream mode*. Kad se spomenu konceptni automobili u opisu igre, zlobnici odmah pomisle kako tvorci igre nisu htjeli plaćati skupe licencije proizvođačima automobila da bi im dopustili korištenje marki i modela iz stvarnog života. No, to uopće nije tako jer osim u konceptnim automobilima utrkivati se može i u probranim modelima poznatih proizvođača poput Toyote, Mercedesa, Lotusa, Mitsubishija, Forda, Chevroleta, Dodgea, Aston Martina i drugih. Svi oni izrađeni su izrazito detaljno - prosječno od 11.000 poligona. Pohvalno i totalni *eye-candy*. Sve to omogućeno vam je u *arcade* načinu igre, koji je namijenjen realiziranju brzih fiksava brzine spid džankijima. Slično kao što se s napretkom u *dream* modu proširuje baza automobila koji su vam dostupni, a raste i odabir staza. *Apex* se može pohvaliti s 54 goleme trkaće staze, tj. putanje. Staze su doista različite, a krajolik kojim jurite maštovit i detaljan. Susrest ćete se tu sa zavojitim stazama uz morsku obalu, gradskim, nebom prošaranim neboderima predivne moderne arhitekture - ali i klasičnim trkaćim stazama. Neke su jednostavne - npr. pravilne ovalne ili pravokutne, a neke su totalno zavojite. O njihovoj detaljnosti govori činjenica da su modelirane u prosjeku od pola milijuna poligona svaka. Podržano je igranje 2 igrača, i to u na konzolama neizostavnom *split-screen* načinu. Grafika u igri je impresivno detaljna. Sve je napravljeno od doista velikog broja poligona i nikad se ne doima "kockasto". Auti realno reflektiraju okolinu u kojoj se utrkujete. Vrlo je dobro naglašena hrapavost asfalta. Teksture okoliša su detaljne, a vidik prilično dalek. Sve to Xbox bez problema vrti, bez zastajkivanja.

SIMULACIJA ILI ARKADA?

Za konačni doživljaj igre vrlo važnom pokazala se umješnost programera da pronađu ravnotežu između vožnje iz stvarnog svijeta i zabavnosti same utrke. U *Apexu* je to zapravo vrlo uspješno napravljeno - s posebnim naglaskom na onu zabavnu, arkadnu stranu. To ne znači da staze možete prolaziti s konstantnim gasom do daske, glisirajući kroz zavoje, i kočenje zamijeniti struganjem po zidovima. Potrebno je prilično precizno tempiranje i doziranje kočenja te dobro ciljanje i poznavanje staze kako bi se pogodila idealna linija prolaska zavoja. Ako felšate - ili se zabijete u zid, ili vas stignu protivnici. A protivnici znaju biti fakat brutalni. Zabijaju se u vas, guraju vas u zid - sve samo da bi pobijedili. Nasreću, istom im taktikom možete uzvratiti.

Suočeljavanje dvojice igrača je izvrsno izvedeno

PLUS

- detaljnost 3D-modela
- nabrijavajući zvuk i glazba

MINUS

- preagresivni protivnici

ZAKLJUČAK

Apex je jedna vrlo kvalitetna i intrigantna igra koju bi svaki ljubitelj automobila i vožnje trebao odigrati. Pruža sate zabave i utrkivanja, uz kvalitetu vizualne prezentacije koja pomiče granice igara na Xboxu. Čeka se odgovor u obliku *Gothama 2*. ■

HACKER OCJENJUJE » Apex

Maštovito, tehnički dotjerano i zarazno zabavno

86

POSEBNO IZDVAJAMO/DIZAJNIRAJTE VLASTITI AUTO!

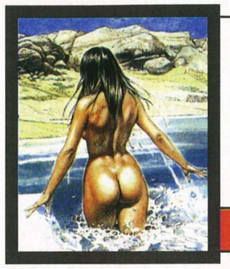
CHAT

PISMA ČITATELJA

BEZ PANIKE

SOS

Sva vaša pisma pristigla poštom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u The Ballu. Upite vezane uz prelaženje PC-igara molimo slati isključivo na mail hacker_helpline@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom **"ZA HELP-LINE"**. Odgovori na vaša pitanja će biti objavljeni u okviru Hackerove rubrike **SOS**. Ne odgovaramo na pitanja vezana uz hardversku problematiku. Isto tako, nemamo telefonsku službu za pomoć prilikom prelaženja igara.



Što se pristiglih pisama i komentara tiče, ovaj mjesec u kalendar slobodno možemo zabilježiti kao mjesec prigovaranja na naš izbor najboljih igara u 2002. iz prošloga broja. Dragi ljudi, ako ste imali što za reći, imali ste priliku to i učiniti glusujući za najbolje igre po vašem izboru i još pritom nešto i osvojiti - sam izbor redakcije Hackera, kako mu i ime govori, potpuno je subjektivno mišljenje njezin članova. Eto, sad kad smo to razjasnili, krenimo na vaša pisma...

Odgovara: DRUUNA *www.druuna.net*

PUCAJ!

1. Kad će *MGS 2: Substance* (molim, točno)?
2. Hoće li izaći na PC-ju *Tony Hawks Pro Skater 4*? I kad, jer na konzolama je već izašao?
3. Znate li možda neke odlične PS2 ili Xbox naslove (osim *SH2* i *Splinter Cell*) koji će biti prebačeni na PC jer stvarno igre kao što su *Resident Evil, Devil May Cry, ICO, Final Fantasy* teško je naći!

1. PC-inačica samo što nije izašla, očekujte recenziju u idućem broju.
2. Gotovo sigurno hoće, samo s uobičajenim kašnjenjem - uskoro se očekuje službena Activisionova najava.
3. HALO će ovog ljeta biti prebačen na PC, svakako naslov koji se isplati pogledati.

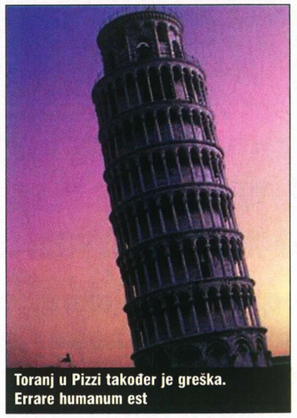
POČETNIK

Svi znamo da ste najbolji časopis na svijetu, stoga to neću ponavljati. Imam dvije primjedbe:

1. trebali biste ispraviti greške koje imate u časopisu (u prošlom broju ste u rubrici "igre u 2003." 2 puta stavili istu sliku za dvije igrice)
2. također biste trebali poboljšati Hack CD. Na svom kompu neke zakrpe i igrice (poput *Warcraft 3*) nisam uopće mogao instalirati.

Mogli biste i uljepšati CD (mislim, redizajnirati ga)
To je to. Pošto sam tek odnedavno vaš čitatelj, dakle početnik (kupio sam samo 3 broja), molio bih vas da sličnih grešaka više ne bude. Odlično bi bilo da i dalje stavljate postere (onaj od *Imposible Creaturesa* je baš *cool*). Nadam se da ćete mi objaviti e-mail.
Željko.

Ljudski je griješiti, no potpuno si u pravu - ta pogreška nije nam se trebala potkrasti. Što reći, trudit ćemo se više. Na "uljepšavanju" CD-a radi se već neko vrijeme - novi, kao od majke rođeni CD uskoro će ugledati svjetlo dana!



Toranj u Pizzi također je greška. Errare humanum est

XBOX MANIA

Bog, zovem se Ivan i pišem vam po drugi put. Osobno, mislim da ste najbolji časopis za kompjutorske igre od svih koje sam čitao. Naravno, kao i svi, imam pokoju zamjerku, toliko sitne da ih ne vrijedi spominjati, ali i dalje ste mi najbolji. Imam nekoliko pitanja na koja se nadam da ćete mi odgovoriti. Ja sam veliki fan Xboxa iako ga nemam. U prošlom ste broju napisali nešto o Xboxu 1.5 pa me zanima kad će izaći te kad će stići u Hrvatsku?

1. Kad će izaći *Metal Gear Solid 2: Substance* za Xbox?
2. Xbox mi se sviđa zbog toga što ima mnogo mogućnosti. Zanima me mogu li se na njemu kvalitetno gledati filmovi na DVD-u ili slušati glazba barem donekle kvalitetno kao na miniliniji?
3. Može li se na Xboxu gledati DVD bez DVD movie playback kita?
4. Razmišljam o narudžbi Xboxa u Slavonski Brod. Dostavlja li ih Info Gama po cijeloj Hrvatskoj i da li se uz naručeni Xbox dobije i kontroler?
5. Koji kabel trebam za spajanje Xboxa na TV?
6. Može li Xbox Live na svaki Xbox?

Ivan Štimac

Konkretni podatci o prerađenoj inačici Xboxa očekuje se tijekom E3-ja, u Hrvatskoj će se ona pojaviti u isto vrijeme kad i u ostatku Europe, a to bi moglo biti tijekom ljeta.

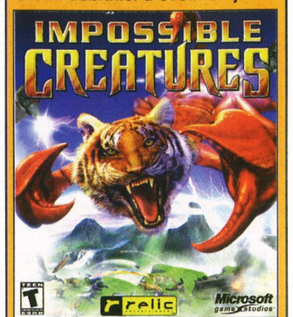
1. Upravo je izašao i odličan je.
2. Što se gledanja filmova tiče, DVD-reprodukcija putem Xboxa gotovo je savršena, podržani su svi zvučni *surround* standardi, uključujući DTS te Dolby Digital. Slušanje glazbe je također prilično kvalitetno, osim ako ne spadaš u kategoriju zagriženih audiofila.
3. Nažalost, ne, uostalom uz DVD movie playback kit dobivaš daljinski koji cijelu stvar znatno olakšava.
4. Vrlo vjerojatno dostavlja; da, uz konzolu se dobiva originalni kontroler.
5. Standardni kabel za spajanje Xboxa na TV dolazi u paketu s konzolom, želiš li pak vrhunsku sliku, potrebno je kupiti Advanced SCART kabel koji omogućuje i optičko spajanje zvuka s Xboxa na pojačalo.
6. Da, naravno, osim na hardverski

HALO serijska oprema. Zračni jastuci (x4), ABS, top, čelične čizmice te ostali pripadajući inventar

ILI IGRA ILI MAJICA

REZULTATI NAGRADNE IGRE

Na superlagano genetičarsko pitanje ovaj su put svi znali odgovor.
Sretni dobitnici u ovom broju su



MATEJ MATES, *Karlovac*
Impossible Creatures - ispod čekića

IGOR PLEŠE, *Matulji*
BEPO KRIVIĆ, *Makarska*
Hacker majica

Pisma čitatelja

PIŠITE NAM
"HACKER" (PISMA ČITATELJA),
Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker@janus.hr

U prodaji svakog 20. u mjesecu

izmjenjivane konzole, iako se još uvijek čekaju konkretni podatci na koji način će Xbox Live funkcionirati na području Europe.

THE MIŠLJENJE

Zovem se Janko, a čitam vas od 79. broja. Priznajem da to nije dugo s obzirom da računalo imam 2-3-4 godine. Imam nekoliko pitanja.

Ne slažem se s čitateljima koji pljuju po CD-u jer smatram da je vrlo dobar.Isto tako, ne biste trebali postere ubacivati svaki broj, nego svakih 5-6, jer što će biti kad popunimo zidove?
Nekoliko ocjena danih igricama (po meni) ne valja: *Warcraft3* 93, a ne 91, *F1 2002* 70-75 umjesto 65, *2002 FIFA WC* 80, a ne 74, *DS* 90 umjesto 85, *FIFA 2003* 91, a ne 84.
3. Napravite top-ljestvicu Xbox igra svaki mjesec
4. Koliko god dobar bio *Morrowind*, ipak je *JK2* najbolja igra 2002. (*Morrowind* je drugi), dok je *FIFA 2003* daleko najbolja sportska igra.

1. Na redizajnu novog CD-a se, bez obzira, radi, uskoro ćete vidjeti i rezultate; posteri će se u časopisu naći svakih nekoliko brojeva, naravno ovisno o vašim željama.
2. Čisto subjektivan stav; iako se ponekad ne slažemo sa svim ocjenama naših autora, uglavnom vrlo tvrdo stojimo iza njih - uostalom, ima ona jedna stara "o okusima se ne raspravlja".
3. Definitivno kreće od idućeg broja, prijedlog na mjestu.
4. *Jedi Knight 2* je nesumnjivo odličan naslov, no po našem mišljenju nedovoljno inovativan, *Morrowind* je igra ipak nešto šireg opseg i znatno većeg stupnja imerzivnosti.

Klasičan oblik moždane oluje, u narodu znane kao - "brainstorm"

ANALIZA

Evo, javljam vam se po drugi put, čak! Stvarno se dobri, časopis je za svaku pohvalu, ali ima nekoliko propusta. Najprije bi se osvrnuo na čitatelja iz prošlog broja koji je napisao pismo pod naslovom "ČASOPIS = OK, CD =NOT OK" Slažem se s njime, ali se slažem i s vama, i pala mi je na pamet jedna odlična (nadam se i izvediva) ideja. Taj "prazni prostor" na CD-u biste mogli popuniti tako da svaki mjesec stavite stare brojeve, od prvog pa nadalje, u PDF formatu. Mislim da bi to obradovalo i stare i nove čitatelje. Onda, poster: ljudi vas mole, preklinju, kume za poster i što im vi stavite? Mutiranog škampa! Onda, barem za vaš 10. rođendan, kad dođe, možete, u ime starih vremena, bar na taj broj staviti onaj križić na C.Pliiiiz! Onda, zašto se igra broja zove igra broja? Zar se nekoć nije zvala tema broja? Rubrike kao Internet kalendar, Hardware, i Mobireport (MobiTeletina je bilo bolje ime, što se mene tiče) su dobre. Kolumnu Zorana Žimića ne treba ni spominjati, zbog nje kupujem časopis. Ma kupujem ga i zbog recenzija. Kad smo kod recenzija, spomenimo i recenzente. Kao prvo, jedan i jedini Damir Rukavina me JAAAAKO razočarao. Što mu je? Počeo je igrama davati i po 90%, čak je u recenziji *Silent Hilla* rekao, citiram: "Što onda ne valja s igrom da je dobila 91, a ne više? Prije, kad bi dobri stari Đ dao igri 70%, to je značilo da igra valja, 80% je značilo da je odlična, a 90% remek-djelo, a sad igra dobije 91, uz komentar da nije nešto. I dajte Kristini neku bolju igru od *Bikini Karate Babes*! Pa ona nije zaslužila takvo mučenje, zar ne uviđate darovitost kojim zrači? Neka vas ove "pokude" ne obeshrabre, nego potaknu da budete bolji!

Pojasnimo prvo ono s temom i igrom broja. Tema broja se zapravo ne odnosi pojedinačno niti na jednu igru nego opisuje različita kretanja i pojave u svijetu igara te uglavnom iznosi različita razmišljanja naših autora o pojedinim temama. Stoga je bilo logično stvari postaviti na svoje mjesto i svrstati kategorije (igra broja, preporuka, tema broja) u odgovarajući koncept, u kojemu se već neko vrijeme i nalaze. Što se postera tiče, u skorijoj budućnosti će se sigurno još nekoliko puta pojaviti, tako da će, vjerujemo, svi doći na svoje, pa i oni koji nisu ljubitelji mutiranih škampa.

Xbox. Prilično očito

Hmmm, divno. Predivno. Sjajan rad. Lijep koncept. Skladno. Ipak...

VELIČINA NIJE VAŽNA

Draga redakcijo! Mislim da ste stvarno COOL, i tu sad obično ide ono ali..Vidite, za razliku od ostalih, ja to "ali" neću staviti jer ste stvarno najbolji, ali (pa moram staviti to "ali") stvarno ste strogi u ocjenjivanju. Po meni je *Iron Storm* kiks godine, a kod vas dobije 80!!!!!! Pa Lauš je stvarno nevjerojatan. A tu je i Maravić koji je *Hitmenu 2* dao čak 89!!!!!!!!! Moram stvarno pohvaliti test recenzije, gdje su me posebno oduševili *Battlefield 1942* i, naravno, *Fifa 2003*.Usput, zašto za pismo mjeseca stavite pismo koje je duže od ostalih.Veličina nije važna, kao što ste naučili iz reklama za "Sprite" nego je važan humor u pismu. Molim vas, pošaljete mi neku igru. Nisam od onih prosjaka koji traže majice. Imam još samo jednu jedinu molbicu - pošaljete mi ispravne šifre za *Max Paynea*.

Luka iz Bjelovara

Sad, o tome je li veličina važna ili nije mogli bismo poduže raspravljati, dakako kratak odgovor bio bi: kako u kojim stvarima :) Što se test recenzija tiče, iznimno nam je drago što si kao i prilično velik broj ostalih čitatelja pozitivno reagirao, s njima nastavljamo i dalje te ovaj mjesec nudimo izvrsnu test recenziju *Command&Conquer: Generalsa* iz pera Patrika Pencingera.

PISMO MJESECA » PISMO MJESECA » PISMO MJESECA » PISMO MJESECA » PISMO MJ

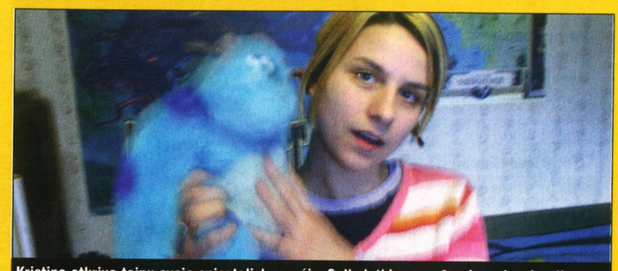
KRISTINU NA SUNCE

Pozdrav legendama hrvatske gamerske populacije. Mislim da je vaš časopis odlično organiziran i dizajniran. Hacker bi trebao biti uzor drugim časopisima, stoga mogu samo poslati pohvale kolegi Marinu Periću (i ja sam grafički urednik). Ovako, imam nekoliko primjedbi na HackCD. Sadržaj je O.K., demoi su dobri, no ne samo oni, jako su me razveselile nove karte za JK2. Dobro, to je možda zato što sam SW fan :) No, ono što ne valja na CD-u je ogavan autorun. Dok dočekam da se CD pokrene, mogu lagano odrijemati. Nadam se da ćete to ispraviti, obećali ste. Imam jedan važan prijedlog. Dajte Kristini da recenzira normalne igre. Zar se Lauš pretplatio na hit-igre? Ne kažem da je Lauš loš, ali Kristina ne da nije loša, nego je odlična. Ne znam za druge, ali ja u posljednje vrijeme čim kupim novi Hacker

"Jako mi je drago kad vidim pripadnicu ljepšeg spola kako je zainteresirana za gaming..."

tražim recenzije koje je ona napisala. Jako mi je drago kad vidim pripadnicu ljepšeg spola kako je zainteresirana za gaming i još k tome piše fenomenalne recenzije. Mislim da biste joj svi trebali dati podršku i priliku da se iskaže dajući joj da recenzira bolje igre. Nadam se da ovo pismo neće ostati zaboravljeno (kroz jedno uho 'nutra, kroz drugo van) nego da će vas potaknuti da posvetite više pozornosti ženskoj gamerskoj populaciji.
Kristina, ne daj se. Pozdrav od Twistera!

Vjerujemo da ćeš se složiti s nama da je Lauš jedan od naših ponajboljih autora, što dakako, kao što i sam kažeš, ne znači da i drugim autorima ne treba pružiti šansu u pisanju 'jačih' naslova, no kako svaki naš autor preferira neke žanrove, nastojimo se, koliko je to god moguće, prilikom podjele igara držati upravo tog kriterija. Što se Kristine tiče, ubuduće očekuj više njezinih tekstova te svakako pročitaj što je jedina pripadnica ljepšeg spola u našoj redakciji imala reći o tematici vezanoj za seks u igrama. Osim toga, uskoro ćeš na stranicama Hackera moći pronaći i jednu manju temu koja će se osvrnuti na žensko gledište svijeta igara, zašto gejmerica ima nešto manje nego muške igraće populacije te koje su igre koje uglavnom preferiraju.



Kristina otkriva tajnu svoje spisateljske moći - Sully lutkicu, snažan izvor inspiracije

SOS

TEHNIČKI PROBLEM

A Saša ima problema pri pokretanju nekih igara jer mu grafički driveri (odnosno kartica) nisu dobro namješteni. Pita nas što učiniti.

O **Prvo pokušaj ponovno instalirati karticu, i to originalne drivere koje si dobio uz nju. Ako to ne upali, provjeri imaš li instaliran Direct X. Ako i dalje neće raditi, mogu jedino pretpostaviti da ili trebaš naći *patch* na netu za tu igru s tvojom karticom, ili, budući da ne znam koju karticu imaš, jednostavno ni ne možeš pokrenuti te igre.**

Što reći? I dalje odgovaramo na vaša pitanja, dok rješenja možete potražiti na CD-u. I još nešto, primijetili smo da se većina pitanja odnosi na starije igre – a zašto je to tako, saznat ćemo kad nove igre postanu stare. Do tada...

PIŠITE NAM... "HACKER" (SOS), Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker_helpline@janus.hr subject: **SOS**

Iz SOS-a vas vadi: KREŠIMIR JOZIĆ

MAFIA

A Jedan nepotpisani čitatelj je zapeo na misiji Molotov Party. Zna da treba uništiti tri automobila, ali ne zna što dalje.

O **Prvo se pobrini da automobili budu posve uništeni. Ako se dobro sjećam, negdje postoji mjerač štete, stoga provjeri je li doista pun. Kad ih sve uništiš, idi u šupu u sjeverozapadnom dijelu dvorišta i uzmi *falconer*.**

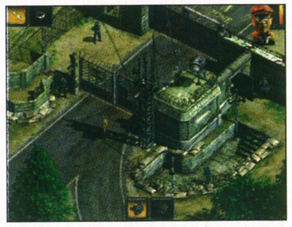
A I Josip ima problema s ovom igrom. Stigao je do misije You Lucky Bastard i ne zna što činiti nakon što je u luci poubijao sve protivnike.

O **Moraš povući ručku da bi prebacio skretnicu na tračnicama te ukloniti blokadu s vagona da bi se mogao pokrenuti i zabiti u skladište. Nakon toga moraš samo još naći Sergia (mislim da će se pojaviti još nekoliko neprijatelja), i to je to.**

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

A Tihan ima problema na samom početku igre, točnije, na drugoj trening misiji. Došao je do kuće u kojoj je radio, sredio ''onog'' stražara i sad ne zna što dalje.

O **Trebaš srediti sve stražare u blizini, a potom baciti bombu kroz prozor da bi sredio i one unutra, a onda ući i upotrijebiti radio. Dakako, prije toga možeš pogledati ima li što zanimljivo u kući i to pokupiti.**



POSLANIK

A Jedan čitatelj još (ili tek) igra ovu hrvatsku avanturu. Kaže da je dobio poruku od propovjednika da ga čeka u svojoj sobi, ali kad je ušao ondje, vrata su se zatvorila i on se ugušio.

O **Pogledaj sliku iznad vrata - na desnom rubu ćeš naći pekidač koji će ju otvoriti. Iza trebaš izvaditi osigurač i na njegovo mjesto ubaciti model svemirskog broda, a poklopac za žice otvoriti i spojiti ih te stisnuti zvono. Ako ne radi, pokušaj drugu kombinaciju žica.**

HITMAN 2 – SILENT ASSASSIN

A Kozomara se nalazi na misiji Tubeway Torpedo i ima problema s aktivacijom minibombe. Uvijek ubije samog sebe, stoga pita kako je treba iskoristiti.

O **Prvo je equipaj i onda je jednostavno stavi na pod (drop). Tek poslije (i s određene udaljenosti) upotrijebi daljinski odašiljač.**

METAL GEAR SOLID

A Marko je sredio prvog šefa i sad bi morao nazvati Meryl, ali ne zna

CHEAT TERMINAL

Ghost Recon: Island Thunder

Prizovite konzolu za upisivanje šifri pritiskom desnog *enter* gumba te upišite jednu od šifri:

svi predmeti u inventaru	refill
prekinite trešnju ekrana	rumbleoff
započnite trešnju ekrana	rumbleon
krećite se brže	run
god mod	superman
nevidljivost	shadow
Paintball	extremepaintball
god mod za ekipu	teamsuperman
nevidljivost za ekipu	teamshadow
teleport	teleport
neograničeno streljivo	ammo
pobijedite misiju	autowin

NHL 2003

Napravite igrača i upišite mu jedno od idućih imena da bi postao taj igrač:

Adam Hall
Alfie Michaud
Barry Richter
Ben Simon
Blake Bellefeuille
Brad Moran
Brian Sutherby
Chris Ferraro
Corey Hirsch
Dave Morisset
David Nemirovsky
Derek Mackenzie
Eric Fichaud
Evgeny Konstantinov
Greg Crozier
Greg Pankewicz
Guy Hebert
Ivan Huml
Jakub Cutta
Jason LaBarbera
Jason Zent
Johan Witehall
Kay Whitmore
Larry Murphy
Mark Fitzpatrick
Marquis Mathieu
Martin Brochu
Matt Herr
Matt Higgins
Michel Larocque
Raffi Torres
Rene Corbet
Rich Parent
Rick Tabaracci
Sascha Goc
Scott Fankhouser
Ty Jones
Xavier Delisle

NAGRADNA IGRA

Za prohod Jazz&Fausta ovaj mjesec majicu darujemo

MIRO KRALJ
Zagreb

Za najbolji poslani prohod ovaj mjesec darujemo vam: HACKER MAJICU

INDIANA JONES and THE INFERNAL MACHINE

A Igraju li ljudi ponovno ovu igru zato što se na televiziju repriziraju filmovi o mladom Indyju, ne znam, no znam da je Andraž zapeo na 14. nivou – Nub's Tomb. Naime, Volodnik mu je uspio pobjeći.

O **Ako se dobro sjećam, baš prije te animacije trebao si pritisnuti jedan gumb. Ako jesi, pritisni ga opet te se negdje namjesti i s uzvisine sredi vojnike koji su dolje. Potom se spusti i kreni stubama za Volodnikom (usput ćeš morati stisnuti još jedan gumb) sve do sobe u kojoj ćeš ga vidjeti kako ti krade zupčanik. Spusti se bilo kojim stubama, pa produži do ulaza u tunel, gdje ćeš vidjeti kamen koji se može izvući tako da zablokira prolaz. Učini to, a potom se uputi okolo do drugog ulaza (ili izlaza) u isti tunel, a potom i do druge strane kamena, gurajući ga sve dok ne dođe na uređenu ploču. Vrati se u veliku prostoriju, povuci kip i prođi iza njega te ga pogurni prema jednom od dvaju tunela koji vode iz prostorije. Uđi u tunel i poguraj kip što jače možeš kako bi potpuno zablokirao prolaz. Sad samo moraš naći Volodnikova i stjerati ga u prostoriju iz koje ne može pobjeći.**

nekog kovčega u igri. Nego? Pa naravno, misle na poleđini kutije u kojoj dolazi CD. Dakle, uzmi kutiju u kojoj si dobio CD kad si kupio igru, okreni je i primijetit ćeš naljepnicu na kojoj ti je ispisano 140.15, što je Merylina frekvencija.

njezinu frekvenciju! Zvuči poznato? I trebalo bi ako ste igrali *MGS*. Zna da se nalazi na poleđini CD ''kovčega'', ali ne zna gdje naći taj ''kovčeg''.

O **Vidiš, kad kažu na poleđini CD ''kovčega'', ne misle na poleđini**

ANNO 1602

A Jedan čitatelj pita kako ukrcati vojsku na brodove.

O **Ovo je pitanje bilo prilično često kad je igra tek izašla. Naime, nigdje u igri, ni u manualu ni u readmeju, ne piše kako to izvesti! No, naš tim je to davno otkrio i možemo ti reći odgovor: odaberi jedinice, stisni i drži tipku CTRL te klikaj na brodove.**

U OVOM SU NAM BROJU JOŠ PISALI:

Ivan – ne; **Jura** – evo, objavljujemo; **Martina** – sumnjam, ali ipak možeš pokušati; **Čitatelj** – primljeno na znanje (u vezi SIMONA); **Luka** – prošao si taj dio; **Čitatelj drugi** – ne možeš (u vezi prenošenja igara); **Čitatelj treći** – odgovore ne šaljemo, no imaš krivu kopiju igre pa zato (u vezi GANGSTERS); **M.G.** – samo uz odgovarajući čip;

THE LONGEST JOURNEY

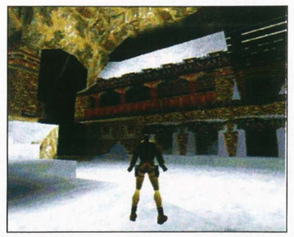
A Još jedan nepotpisani čitatelj ima problema s igrom. I to ovaj put s lijepom i već prilično starom avanturom. Došao je do Westhousa (Rolling Man) i predao mu kartu. Kad je pokušao otići, dobio je sat i - zapeo. Ne može ni u kuću, ni otići, ni bilo što drugo.

O **Rješenje je vrlo jednostavno. Ako se ne možeš micati, očito moraš iskoristiti nešto iz svojeg inventara. Koji je najnoviji predmet koji si dobio? Sat, naravno. No, očito da treba nešto s njim učiniti, stoga uzmi iglu koju imaš i upotrijebi je na njem.**

GABRIEL KNIGHT 3

A Iako je ova igra bila popularna i rado igrana još prije nekoliko godina, neki je još uvijek igraju. Dakle, jedan nam se čitatelj potužio kako nema novca za taksi, sa svima je razgovarao i prečuo je razgovor između svećenika i Madeline. Sada ne zna što dalje.

O **Ako si pokupio kaput iz Moselyjeve sobe i njegovu putovnicu, nacrtaj brkove na njoj te na isti način upotrijebi kaput, kapu, vlakna i tekućinu. Sad kad si uredio putovnicu i prerušio se u Moselyja, moći ćeš iznajmiti bicikl i zaraditi novac za vozača taksija.**



TOMB RAIDER

A Sjećate se, problemi nastaju na nivou Palace Midas gdje treba ubaciti 3 poluge u rupe.

O **Prvo ih moraš pretvoriti u zlatne poluge da bi ih mogao ubaciti. Ručke u glavnoj sobi moraš pomaknuti tako da srednju prebaciš gore, a lijevu dolje, pa nakon toga preko krova dođeš u glavnu, Midas prostoriju, gdje uz pomoć kamene ruke moraš pretvoti poluge u zlato - sada ćeš ih moći ubaciti.**

SUMMONER

A U palači treba ući u Yagovu sobu. No, naš vjerni čitatelj nema sreće jer ga stražari uvijek uhvate.

O **Kažeš da si bio svugdje pa pretpostavljam da imaš Yagov ključ. Spusti se na prvi kat, vidjet ćeš da jedan stražar fali (prije toga moraš razgovarati s tugovateljem). Idi u kuhinju koju je čuvao te u njoj porazgovaraj sa ženom i odjeni sve što ti da. Sada se jednostavno prošeći do vrata Yagove sobe i...**

CHEAT TERMINAL

HITMAN CODENAME: 47

Otvorite file hitman.ini i na dnu dodajte enableconsole 1. Sada u igri pritiskom na *tildu* prizovite konzolu u koju upišite:

god mod	god 1
neograničeno streljivo	infammo
sva oružja	giveall
nevidljivost	invisible 1

Total Immersion Racing

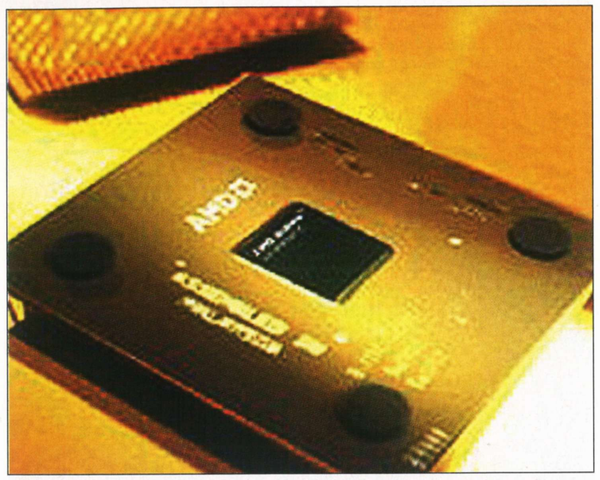
Upišite jedno od idućeg kao ime u karijeri da bi vam bilo omogućeno određeno varanje:

svi auti	Loaded
KART auto	Downforce
sve staze	Road Sweeps
slaba gravitacijska sila	Feather
Usporeno	Poke
sporiji računalo vođeni automobili	Walk It
isključite HUD	No Dogs

BezPanike

Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Ekskluzivno, samo za vas, Ubojica mekog srca je ostavio najdraži rekvizit - *stihlovku* - i strpljivo odgovara na vaša pitanja

Panike vas rješava: IVAN POLOJAC



STARI HARDVER I RJEŠAVANJE ISTOG

A Bog!!!!!!!! Doma imam dvije grafičke kartice - GeForce4 mx 460 64 MB i GeForce 2 mx 400 32 MB. Za koliko bih ih mogao prodati? Uz nadogradnju do 1000 kn, recite mi što trebam popraviti, osim grafičke. Konfa mi je: Intel Celeron 900 MHz; 20 GB HDD; 128 MB RAM; grafička GeForce 4 mx 460 64 MB (zamijenio sam GeForce 2), matična ploča ASUS. Preporučite mi grafičku do 1200 kn. Molim vas odgovorite mi kako znate jer mi je hitno - do ožujka bih naime trebao kupiti grafičku i MB. Unaprijed hvala i puno pozdrava iz Pule.
Matija

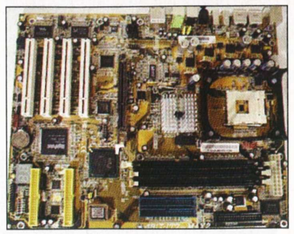
Za stare bi kartice mogao dobiti oko 700 kn – za GF2 oko 200 kn, a za GF4 oko 500. Vidi koje ti procesore podržava ploča pa ako idu Tualatini, uzmi jedan. Svakako bi trebao nadograditi RAM, 128 MB je u današnje vrijeme premalo. Što se grafičke kartice tiče, za 1200 kn bi se dala dobiti GF4 Ti4200 ili ATI Radeon 9000 PRO, pa što ti je draže.

KONZULTACIJE

A Drago uredništvo Hackera!
Već svi ljudi znaju da ste najbolji pa to ne moram spominjati.
1. Zanima me vaše mišljenje o mojoj konfiguraciji računala:

WINDOWS XP PROFESSIONAL
x86 FAMILY 6 MODEL 11 STEPPING 1 GENUINEINTEL ~1002 MHz
PSYHICAL MEMORY 320.00 MB
VIRTUAL MEMORY 710.11 MB
GAINWARD GE-FORCE 4 MX 460 , NVIDIA COMPATIBLE
HL-DT-ST DVD-ROM GDR8161B
HL-DT-ST CD-RW GCE-8400 B
MOTOROLA SM56 SPEAKER-PHONE MODEM
VIA AC`97 AUDIO CONTROLLER (WDM)
EPSON STYLUS COLOR 670
15 (13.8»VIS) DIGITAL AUTOSCANCOLOUR MONITOR PHILIPS
GENIUS FLIGHT 2000 DIGITAL F-23
A4 TECH WIRELESS 4D MOUSE
MULTIMEDIA KEYBOARD

2. Koji biste mi monitor preporučili, i to po mogućnosti crne ili srebrne boje ?



3. Kad izlazi *The Lord Of The Rings:Two Towers* na PC-ju ?
4. Što je bolje, 256 DDR ili 512 SDR ?
Pozdrav od Icea !

Stroj je čisto O.K. Izbor monitora crne ili srebrne boje nije baš prevelik, a ovisi i o tome koliko si love spreman izdvojiti. Od jeftinijih preporučio bih ti Samsungove ili LG-jeve modele, a od skupljih... recimo IBM ili Compaq TFT monitore, čija se cijena zna popeti i do 6000 kn + PDV. Što se LOTR2 tiče – iskreno, nemam pojma. Glede memorije – bolje je imati 512 MB SDRAM-a čisto jer ga je količinski više, ali je DDR kao takav bolja i brža memorija.

DVOJBE OKO

DRAM Timing Selectable	Manual
- CAS Latency Time	2
- Act to Precharge Delay	5
- DRAM RAS# to CAS# Delay	2
- DRAM RAS# Precharge	2
System BIOS Cacheable	Enabled
Video BIOS Cacheable	Enabled
Memory Hole At 15M-16M	Disabled
Delayed Transaction	Disabled
Delay Prior to Thermal	16 Min
AGP Aperture Size	64MB
AGP Data Transfer Rate	4X Mode
Differential Current	Default

NADOGRADNJE

A Pozdrav!
Super ste nema što, no evo mojih pitanja:
1. Imam matičnu ploču Asus P4B266-E ,FSB 400 MHz. Koji najbrži Pentium4 procesor mogu staviti na nju?
2. Može li se snaći Pentium4 1.8 GHz u duetu s Asusovom v8460 ultra grafičkom i 512 MB DDR 266 RAM-a s *Doomom 3* i ostalim nadolazećim zvjerkama?
3. Isplati li se kupiti Pentium4 na 2.6 ili 2.8 GHz (pod uvjetom da moja matična može to) i koliko bih dobio na performansama?

Na ovu ploču idu (što se da i po njenom imenu zaključiti) procesori s frekvencijom sabirnice 400, a među njima je najjači P4 na 2 GHz, koliko ja znam. Trebaš "obični" P4, a ne novi P4A (tzv. Northwood). Naravno da P4

DEAR HACKER!

A Imam jedno kratko pitanjce.
Imam Ericsson T65 i zanima me gdje bi za njega mogao kupiti MP3 Player i Data Cable.

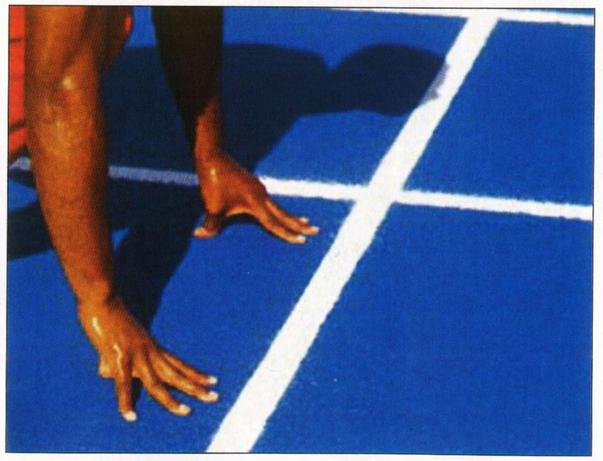
Dear čitatelj!
Odgovor na tvoje pitanje je Elektromagic (www.elektromagic.hr)!

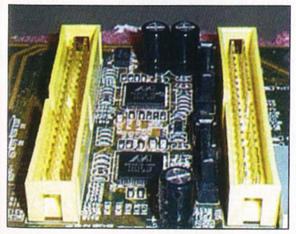
PITANJE BROJA — NADOGRADNJA

A Sa svojim sam strojem nekoć radio čuda, ali došlo je vrijeme da ga poboljšam. Trenutačna konfiguracija je: CPU: AMD ATHLON 900 MHz, RAM: 384 SDRAM PC 133, GRAFIČKA KARTICA: nVidia GeForce 2 MX 200 64 MB whit TV-out, MBO: Soltek SL-75KAV, HDD: Maxtor 40 GB 7200 o/min, KUĆIŠTE: ATX Midi Tower 300 W.
Što mi preporučujete da nadogradim (novi procesor, grafička kartica, memorija, matična...) da bih dobio stroj koji će zadovoljiti sve veće zahtjeve nadolazećih igrica (*Doom 3* i drugih), neka iznos ne prelazi 4000 kuna?
P.S. Isplati li se uzeti matičnu koja podržava dva procesora? Čuo sam od frenda da gotovo sve igrice prepoznaju samo jedan procesor i iskorištavaju njegovu brzinu, a drugi ostaje neiskorišten.
Unaprijed hvala!
Pozdrav iz Karlovca, IVAN

CPU Name Is	Intel Pentium(R) 4
CPU Internal Frequency	2.26GHz
CPU Operating Speed	User Define
- Ext. Clock(CPU/AGP/PCI)	133/ 66/ 33MHz
- PCI Bus Frequency	Ext. Clock/4
- Multiplier Factor	x17
- DRAM Ratio H/W Strap	By CPU
- DRAM Ratio (CPU:DRAM)	By SPD (4:5)
CPU Power Supply	User Define
- Core Voltage	1.5v
DRAM Voltage	2.6v

Što se nadogradnje stroja tiče, najbolje ti je otići na stranice proizvođača i vidjeti koji je najbrži procesor koji podržava tvoja ploča (u slučaju SL-75KAV, mislim da bi s flashem BIOS-a trebala podržavati i XP procesore negdje do cca 2000+). Memorije imaš dovoljno, makar bi se i ona mogla nadograditi tako da imaš recimo 512 MB. Što se grafičke tiče, sve ovisi koliko si odlučio izdvojiti za nju, no ipak preporučio bih ti da uzmeš kakvu zvjerku iz GeForce ili Radeon ponude.
U svezi MP ploča, za gaming ti ih ne bih preporučio. One su koncepcijski zamišljene za Athlon servere ili za ekipu recimo koja se bavi renderiranjem i 3D-modelima, dakle treba im opak stroj koji može u što kraćem vremenskom roku izračunati sve što treba. Igre u velikoj većini uopće ne kuže drugi procesor – frend ti je dobro rekao. A i cijena MP procesora i ploče je znatno viša nego single-CPU ploče i "običnih" XP procesora, tako da se to fakat ne isplati uzimati ako ti ne treba.

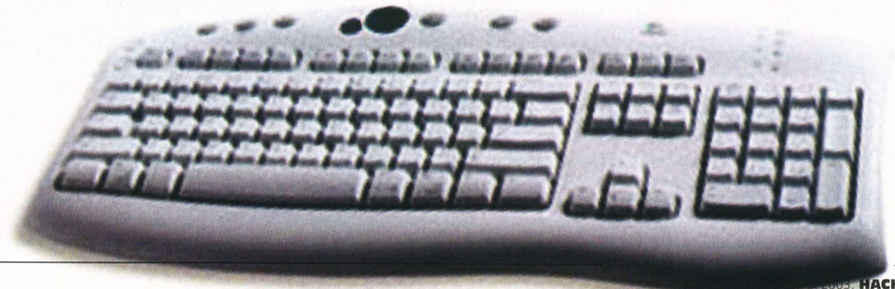




1.8 s toliko DDR-a i v8460 mogu vrtjeti *Doom 3* i slične igre, mislim da možeš mirno spavati.

ZDRAVO!

A Imam jedan mali problem! Zapravo, ne znam je li mali! Kad god pokrenem *Mafiju,* podigne se prozor u kojem je *shortcut*, zaledi se i u gornjem lijevom kutu piše LS 3D engine, a iza tog prozora, kad ga pomaknem, piše: ERROR:#4205 Generic, i kad na tom *erroru* pritisnem OK, sve se vrati na početak, kao da još nisam ni otvorio igru. Pokušao sam podesiti neke stvari u *setupu*: isključio sam *fullscreen* – a kad tada pokrenem igru, ona se otvori, no vidi se samo dio prozora od same igre a drugi je 'izvan' ekrana i ne može se pomaknuti. U *setupu* još piše: igraph::init()-error. useful back-buffer format not found!!
Inače, konfiguracija PC-ja je:
AMD XP+2400Palomino, M/B GA-7vax ATX-SocketA-DDR400-LAN-6xUSB2.0, DDR512 MB-333
PC2700, hercules3Dprophet 9000 128 MB 250 MHz
TVO/DVI, cdrw40/12/48, zvučnici 200 W (zvučna je s matične), midi
ATX300W..
Windowse imam XP profesional.
Ako mi trebaju možda kakvi driveri, napišite mi,
molim vas, na kojoj ih stranici mogu skinuti i gdje ih trebam nasnimiti.
Unaprijed HVALA!
By:crazy_horse



Khm, čini mi se da nije u redu neki od drivera za grafičku, točnije kod loadanja drivera za 3D. Pokušaj skinuti najnovije s neta te pogledaj postoji li kakav FAQ o tome na stranici proizvođača igre.

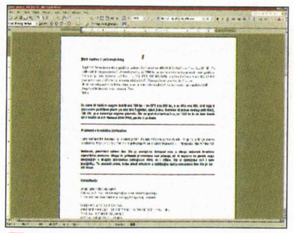
NEDOUMICA

A Test matičnih ploča je bio izvrstan. Ne mogu se odlučiti: Abit KD7, Chaintek Apogee deluxe ili DFI Ad77 Infinity. Pomozite! Zašto je Athlon xp 2200+ best buy kad je xp 2100+ samo malo sporiji, a razlika u cijeni između njih je 500 kn? Još nešto, od kojeg je proizvođača najbolje uzeti ATI Radeon 9000 PROo (Gigabyte, Saphire, Powercolor...)?

Abit mi je uvijek bio srcu drag (sniff, još se sa sjetom prisjećam stare BH6-ice, kako je to dobra ploča bila), DFI je vrlo dobar, a Chaintech me ugodno iznenadio. U svakom slučaju, za koju se god odlučiš, nećeš pogriješiti, makar moram priznati – Abit mi je nekako najdraži.

PROBLEMI S HRVATSKIM ZNAKOVIMA

A Kako namjestiti tipkovnicu na hrvatski jezik? U Control Panelu sam namjestio Regional settings sve na hrvatski i u Keyboardu također, no ne prikazuju mi se hrvatski znakovi npr. u Notepadu. Molim hitno!!!!!!

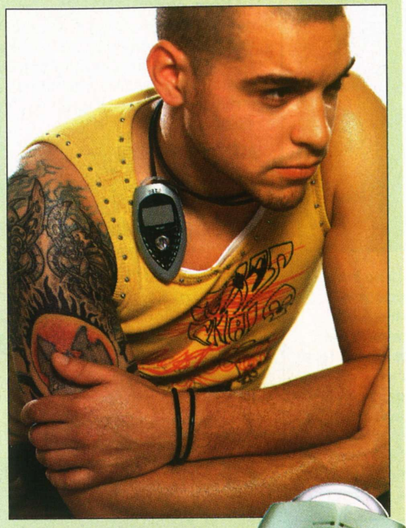


Nažalost, plain-text editori kao što je primjerice Notepad nisu u stanju sačuvati hrvatske dijakritičke znakove. Mogu ih prikazati privremeno kod pisanja, ali ih zapravo ne pamte nego zamjenjuju s drugim znakovima (primjerice tilda, ae i slično, što si vjerojatno već i sam zamijetio). Tu pomoći nema, treba pisati tekstove u ozbiljnijim text procesorima kao što je npr. MS Word.

PIŠE Patrik Pencinger | patrik.pencinger@janus.hr

MOBIREPORT

NOVOSTI I TRENDOVI
IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE



SIEMENS XELIBRI

Siemensovi dizajneri ili su genijalci ili su totalno prolupali. Ništa drugo ne pada vam na pamet kad vidite prvi izdanak njihove nove Xelibri *modne* serije mobitela.
Motivirala ih je, kako sami kažu, želja da ponovno ožive rast tržišta mobilnih telefona - a to planiraju postići radikalnim inovacijama koje uključuju dosad neviđen izgled koji podržava nosivost u sklopu odjeće - upareno s iznimno pojednostavljenom funkcionalnošću, tj. upravljanje zvukom.
Na slici imate priliku vidjeti Xelibri 4, reprezentativni model nove serije. Zanimljivo je da će se novi Siemensovi mobiteli prodavati potpuno drugim kanalima od uobičajenih - na mjestima gdje se obično kupuje odjeća! Tržištu će se predstavljati kao i odjeća, s dvije kolekcije po sezoni.

Siemens S55
BOJA ZA POSLOVNJAKE

LINKOVI:
www.my-siemens.com

Poznavatelji Siemensovih mobitela znaju da kod te marke serija S znači top-modele. To su uvijek modeli prepuni inovacija. Takav je, dakako, i S55. Kako je s naprednim mogućnostima, poput podrške za JAVU i zaslonom u stotinama boja, Siemens malo zakasnio za ostalim proizvođačima, to će se, kažu, odraziti na cijenu samog uređaja – bit će niža nego što ju je primjerice imao T68 kad je izašao na tržište.
Vizualno, mobitel slijedi zacrtane smjernice još iz prethodnih generacija Siemensovih modela. Antena je ugrađena u kućište, a cijeli mobitel konformira s eliptično zaobljenim linijama. *Touch-feel* test odaje kvalitetu izrade (nema cvrčkanja plastike). Plastika je kvalitetna i ugodna. Upravljački D-pad, da se poslužimo gamerskom terminologijom, izvrsno je izveden – što, nažalost, ne možemo reći i za tipke. Brojke su zbijene, a funkcijske tipke premalene. Vizualno, to izgleda inovativno i prilično opako, no ako vam prsti više po debljini nalikuju ćevapima nego čačkalicama, tipke će vam ubrzo postati najmrskiji dio mobitela.
Jedna od glavnih inovacija nove 55-ice je izvrstan zaslon. Rezolucija mu je 101x80 točaka, gdje svaka prikazuje jednu od 256 boja. Šareno - da, ali postoji i šarenije. Sučelje je grafičko - izbornik je riješen putem 9 ikonica koje odabirete prijespomenutim D-padom. Tehnički se novi Siemens doista može pohvaliti "svime što se nudi". To uključuje podršku za Java aplikacije, GPRS, Bluetooth, MMS te globalnu upotrebljivost zahvaljujući tri-band komunikacijskom sustavu. Veseli što u paketu s mobitelom dolazi i kabel za spajanje s računalom te obavljanje klasičnih korisnih zadataka poput sinkronizacije zadataka s Outlookom, spajanja na Internet preko GPRS-a itd. Ili jednostavno da uploadate ring-tonove i sličice koje ste našli na netu i s time impresionirate pripadnice/ke suprotnog spola.
Valja spomenuti još neke sitnice poput zvučnog podsustava koji je u stanju reproducirati polifone predloške, klijent za POP, IMAP i SMTP servere e-pošte i naravno cijelu pregršt ostalih *featurea* koji su se već postali uobičajeni u mobilnim telefonima.

USTUPIO: Siemens Hrvatska
CIJENA: 3500 kn

UPOZORENJE VLASNICIMA NOKIJA!

Nekoliko Nokijinih telefona pregrijalo se i napravilo štetu. Uzrok tome bilo je korištenje neoriginalnih baterija. Nokija stoga upozorava da se koriste samo originalne baterije! Dakako, dodatak na to upozorenje je: da se iz istog razloga koriste samo originalni punjači - jer upotreba neoriginalnih može oštetiti i bateriju i telefon. Na vama je da prosudite je li rizik dovoljno velik da u slučaju potrebe zamijenite originalnu bateriju s često i dvostruko jeftinijom *no-name*. Dodatne baterije pri samom su vrhu kad je riječ o kupnji dodataka za mobilne telefone.

Alcatel OT 525
SWATCH FILOZOFIJA

LINKOVI:
www.my-onetouch.com

Dobar mobitel, niska cijena, maska koja upada u oči. O.K, posljednja se opaska može primijeniti na novi Alcatel samo ako imate masku poput ove na slici, no prve dvije uvijek. 525 je najnoviji model serije koja je započeta modelima OT 511 i OT 512. Glavne značajke, poput savršeno čistog dizajna, male težine i ugodnog palčanog upravljača, su tu. Zanimljiv dodatak, uvijek rado viđen kod mladih kupaca, izmjenjive su prednje maske.
Pozadinsko osvjetljenje zaslona plave je boje, a po želji se može promijeniti polarizacija LCD-a, što rezultira "bijelo-na crnom" ispisom. Ta mogućnost jamačno plijeni pozornost gdje se god pojavi. Jačina osvjetljenja može se regulirati u 3 stupnja. Sam zaslon izveden je od 96 x 65 točkica, što, ovisno od načina prikaza slova koji odaberete, daje 6 ili 4 redaka teksta. Dodatne novine što ih OT525 donosi u seriju 5xx je WAP pretraživač prema 1.2.1 standardu te GPRS za jeftinije korištenje istog tog WAP-a. Zvukovne mogućnosti uređaja također prate trendove. Podržano je glasovno biranje, a melodija koje možete odabrati čak je 30 - od kojih su neke polifone. Velik izbor načina zvonjenja jako dobro nadopunjuje funkciju koja omogućuje da se svakom profilu pozivatelja dodijeli posebno zvono. U imenik stane 250 unosa, s tim da se za svaki unos mogu unijeti tri različita broja. Klasične mogućnosti koje se susreću manje-više kod svih mobitela su kalkulator, alarm, podsjetnik i pretvornik valuta. Za nas kao časopis za digitalnu zabavu posebno su bitne 3 ugrađene igre, popraćene polifonim zvukom.
Ovaj mobitel sigurno će postati jedan od popularnijih, ponajprije zbog pristupačne cijene, ali i *stylish* dizajna i malih dimenzija te težine od samo 75 grama.

USTUPIO: Alcatel Hrvatska
CIJENA: 2000 kn

NOVOSTI I TRENDOVI
IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

Ako malo razmislite, ideja o modnom dodatku pomoću kojeg se, između ostalog, može i razgovarati nije uopće loša. Većini je ljudi ionako prilikom kupnje mobitela najvažniji izgled, a Siemens je tu filozofiju samo pogurao korak dalje. Zašto bi mobitel bio različit od torbice, sata ili cipela - koji se biraju zavisno od prigode i bez pogovora su modni detalji? Xelibriji će biti dostupni u nešto manjim količinama, a predviđeni životni vijek im je 12 mjeseci - tek malo dulje od modnog trenda.

DOOM ZA SONY ERICSSON P800

DA! Konačno mobitel za nas! Koji model? Ma, nije bitno, glavno da na njemu radi *Doom*! Sony Ericsson P800 je zahvaljujući nezavisnom entuzijastu Peteruvan Sebillu upao u našu svevremensku Odaju slavnih, gdje će mu ime ostati ispisano zlatnim slovima. *Doom*, igra koja je preokrenula svijet osnovne tematike našeg časopisa, sada možete igrati i na novoj Sony Ericsson pili. Jednom od najpopularnijih igara svih vremena upravljate *stylusom* i tipkama, a po želji možete mijenjati orijentaciju zaslona. *Doom* se vrti u 320x200, a koliko se mi sjećamo *Dooma* s 386-ica i sličnih strojeva, gdje smo se satima i satima zabavljali – ne vjerujemo da se to opet neće ponoviti – doduše, na mobitelu.

trendovi

N-GAGE NOKIJINA PRIJENOSNA KONZOLA *(www.n-gage.com)*

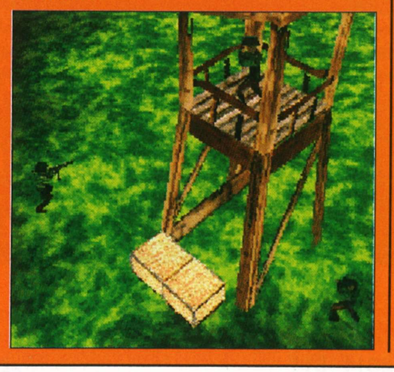
Još u 11. mjesecu, kad smo vidjeli prve slike novog Nokijinog čuda koje je više sličilo Gameboyu nego mobitelu, počeli smo nagađati o tome što li nam to Nokija sprema. I eto, početkom veljače Nokija je otkrila - **N-Gage**.
Ukratko, riječ je o bežičnoj *gaming* platformi razvijenoj na Nokijinom operativnom sustavu za mobitele serije 60 utemeljenom na Symbian OS-u. Inovativan hibrid kombinira funkcionalnost mobilnog telefona s, pazite sad, **MP3** playerom, **FM**-radijom, Internetom preko **GPRS**-a te, naravno, igranjem igara. Prodano! Koncept igranja razraden je i što se tiče samo jednog igrača, no konzola će pokazati što sve može tek u sprezi s njoj sličnima. Povezivost se realizira putem Bluetootha ili GPRS-a i *multiplayer* može početi! Igre će se pak za N-Gage prodavati na memorijskim karticama po MultiMediaCard standardu, a šuška se da je Nokija dobila neke od najvećih proizvođača igara da proizvode igre za operativni sustav serije 60 - poput Activisiona. Bit će podržana akcelerirana **3D-grafika**! I ostale značajke ovog uređaja bit će također na visini. Glazbu ćete na nj puštati s PC-ja pomoću priloženog softvera, a SMS, MMS, Java aplikacije, Internet stranice i ostalo ćete pregledavati na 12-bitnom (4096 boja) TFT-zaslonu rezolucije 176 x 208 piksela.

Pretpostavlja se da će sve te silne primjene prilično brzo prazniti bateriju, no Nokija obećava barem 2 sata najintenzivnijeg igranja i 3 sata razgovora, 8 sati glazbe ili 20 sati FM-radija te **150-200 sati** pripravnosti od jedne baterije. Uređaj će biti malo veći od standardnih mobitelčića, a težit će 134 grama. Na tržištu bi mogao osvanuti u u predbožićno vrijeme, jer se dobro zna da ljudi tada najviše kupuju.

novosti

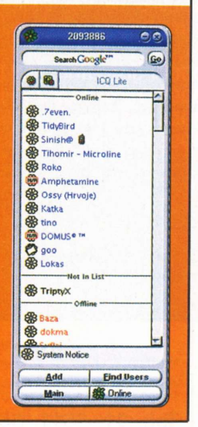
BATTLEFIELD NA PDA-u?

Vrlo skoro, ako je suditi po izjavama **dev3** creativeworksa, kompanije koja se bavi razvojem softverskih 3D-podsustava za **PDA**-uređaje i mobilne telefone. 3D engine je modularan i tematski, a teme variraju od Drugog svjetskog rata do znanstvene fantastike. Mogućnosti novog kompletnog enginea uključuju skripting, **AI** logiku, *multiplayer* podršku, preduvjete za karte i modele te zvuk visoke kvalitete. Čini se da su se igre ozbiljno namjerile na prijenosne uređaje svih vrsta.



ICQ ZA I-MODE!

Korisnici e-modea na e-plus mreži u Njemačkoj se sada mogu logirati na svoj ICQ račun - bežično. Uslugu im omogućava sam ICQ.com, no nije besplatna - stoji **1 EUR** na mjesec. Ovaj ICQ izveden je na specifičan način - preko web stranice, nešto slično **ICQ2Go** inačici ICQ-a, a poruka vam stiže u obliku e-mail linka na web stranicu. Stalna *online* prisutnost omogućena je GPRS načinom paketnog prijenosa podataka.



kupujete?

kupujte kvalitetno!

MONITOR NIJE UKLJUČEN U CIJENU!

HGspot NITRO

Obična računala ne ispunjavaju vaša očekivanja? Igre koje kupujete sporo rade? Kvaliteta reprodukcije glazbe i filma vas više ne zadovoljava?

Predstavljamo vam NITRO, HGspot-ovu novu seriju brand računala: Brzi AMD AthlonXP procesor, dobra grafička kartica, 256 megabajta RAM-a, 60 gigabajtni tvrdi disk i cool kućište sa dodatnim hlađenjem potrudit će se za maksimalni doživljaj. U paketu su još i CD-snimač, modem v92, zvučnici 2x120W, tastatura, scroll miš i podloška. Da biste točno znali što kupujete, računala smo označili brojem bodova koje određeno računalo postiže u svjetski priznatome referentnome programu 3DMark 2001SE.

Uz svako računalo dolazi instaliran Windows XP Home Edition ili Linux Mandrake 9.0 operativni sustav.

AMD Athlon PROCESSOR XP

HGspot quality checked configurations

Nitro 6000	Nitro 10000	Nitro 12000	Nitro 14000
Računalo postiže 6000 bodova u 3Dmark-u.	I više nego 10000 3DMark bodova.	Računalo u programu 3DMark 2001 SE postiže 12000 bodova.	Vrtoglavih 14000 bodova u 3DMarku. Više nego dovoljno.
6000W gotovina: 4.918,00 kn	10000W gotovina: 6.370,00 kn	12000W gotovina: 8.788,00 kn	14000W gotovina: 10.072,00 kn
6000W rate: 24 x 250 kn	10000W rate: 24 x 316 kn	12000W rate: 36 x 305 kn	14000W rate: 36 x 350 kn
6000L gotovina : 4.150,00 kn	10000L gotovina: 5667,00 kn	12000L gotovina: 7.840,00 kn	14000L gotovina: 9.127,00 kn
6000L rate: 24 x 215 kn	10000L rate: 24 x 281 kn	12000L rate: 36 x 272 kn	12000L rate: 36 x 317 kn

L je sa Linux Mandrake 9.0, W je sa Windows XP Home.

Mogućnost plaćanja karticama:
VISA do 24 rate, Diners na 12 rata, MasterCard do 24 rate.
Mogući krediti RBA do 36 rata.

www.hgspot.hr

web shop na shop.hgspot.hr

Prodaja:
Avenija Dubrovnik 46, Utrine, Novi Zagreb
Radno vrijeme: 8.00 - 20.00, sub. 8.00 - 15.00
Tel: 01 6611 555
Fax: 01 6611 566

Servis:
Avenija Dubrovnik 46, Novi Zagreb
Radno vrijeme: 8.00 - 20.00, sub. 8.00 - 15.00
Tel: 01 6611 511

HGspot®

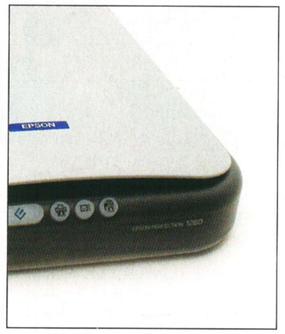
HARDWARE

HARDWARE TEMA

PISAČI

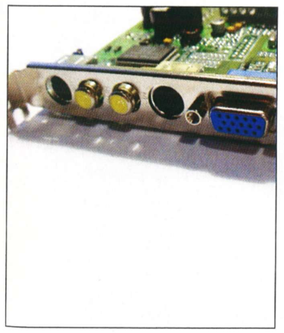
MINITEST

SKENERI



HARDWARE RECENZIJE

SAPPHIRE RADEON 9000 VIVO



HARDWARE MJESECA HGSPOT NITRO 14000

Obilje markova

Niste upoznati s trenutačnom situacijom na tržištu računalnih komponenti i ne želite istraživati nego jednostavno hoćete brzo računalo, ovo je rješenje za vas

NAJVEĆI hrvatski proizvođač računala HGspot predstavio je gotove konfiguracije namijenjene različitim potrebama korisnika. Nas kao *gamere* su, naravno, zanimale *gamerske* konfiguracije. Na testiranje smo dobili dvije, sličnih komponenti, koje su se razlikovale jedino u matičnoj ploči i procesoru. Jedna je koristila Intelovo rješenje, a druga AMD-ovo. Ovdje ćemo progovoriti o konfiguraciji utemeljenoj na AMD-ovom procesoru i pripadajućoj matičnoj ploči. Dakako, u ovomjesečnom broju Hackera pronaći ćete i opis konfiguracije utemeljene na Intel procesoru, no ova je konfiguracija izabrana kao hardver mjeseca. Zanimljiv je način označavanja konfiguracija od strane proizvođača. Naime, pored imena svake konfiguracije je i neki broj, i to prilično velik. Veličina broja nije neki slagač na egotripu nego je to vrlo praktična vrijednost. Riječ je, naime, o rezultatu koji ta konfiguracija daje mjerenjem u 3DMark 2001 *benchmarku*. Kao što ste vjerojatno primijetili u nadnaslovu, ova konfiguracija ima poprilično dobru vrijednost i, što je najbolje, nakon nekoliko neovisnih mjerenja (dakle, naših) možemo samo potvrditi njezino ime. Prijeđimo sada na ono što čini ovo računalo. Matična ploča kao najvažniji dio računala često je zanemarena u gotovim konfiguracijama ili je pak riječ o nekom visoko integriranom rješenju koje odgovara svima više nego *gamerima*. Ovdje to nije slučaj, bazu za ovo računalo čini Asusova ploča s nForce 2 čipsetom. Na nju je utaknut AMD Athlon 2400+ procesor i 256 megabajta DDR-memorije. Glavninu rezultata u 3Dmarku uvijek podnese grafička kartica, stoga je normalno da nas je taj dio najviše zanimao. Znatiželju smo zadovoljili otvaranjem računala (htjeli smo znati i tko je proizvođač kartice, a ne samo čip). U AGP portu se nalazi izvrsna FIC-ova Radeon 9700 grafička kartica. Zbog mnogobrojnih kvalitetnih rješenja uključenih u nForce2 matičnu ploču, ovo računalo osim grafičke kartice nema niti jednu drugu dodatnu karticu. Na samoj ploči je USB 2.0 kontroler kao i LAN adapter, što je danas postala nužnost za svakog ozbiljnijeg *gamera* jer je višestruko zanimljivije igrati u društvu. Čipovi namijenjeni reprodukciji zvuka dovoljno su kvalitetni da zadovolje svakog prosječnog korisnika. nVidijina solucija kvalitetnija je od mnogih sličnih integriranih. Seagate je proizvođač tvrdog diska brzine vrtnje od 7200 okretaja u minuti koji iznimno tiho radi unutar kućišta i pruža prostor od 60 gigabajta.

S prednje strane možemo naći uvijek obavezan *floppy drive* i dva u jednom LG optički drive koji je ujedno DVD čitač i CD snimač. Uređaj solidno obavlja svoj posao. Cijela konfiguracija se nalazi u Everpower kućištu vrlo dopadljiva dizajna i zanimljiva dodatka na vrhu - ručke za nošenje, koja će se možda nekima učiniti kao nepotreban dodatak, ali tko je bar jednom bio na LAN partyju znat će da to nije tako. Napajanje je snage 400W i ne proizvodi veliku buku, po čemu je Everpower inače poznat. S bočne strane kućišta, točno ispred procesora, nalazi se otvor na kojem je još jedan ventilator koji izvlači zrak van iz kućišta. S obzirom na protok zraka, koji je velik, ovaj ventilator je jako tih. Općenito, iznenađeni smo kvalitetom kućišta i napajanja jer je jedno slično, ali starije Everpower kućište imalo iste dodatke, koji su bili daleko bučniji od ovih koji čine dio Nitro konfiguracije. Ne smije se zaboraviti ni prednji izlaz za USB prekriven vratašcima. U računalu dolaze preinstalirani Windows XP home uz koji je priložen instalacijski CD s licencijom. Ako ne želite koristiti taj OS, možete naručiti istu konfiguraciju s Linux OS-om. U cijenu konfiguracije ulaze još i miš, tipkovnica i zvučnici. To je zapravo dio koji nas je najviše razočarao jer riječ je o prilično jeftinim proizvodima. Svakom korisniku je, naravno, omogućeno konfiguriranje i dodavanje komponenti po njegovoj želji, ali ovo je jedna izvrsna osnova za pravi *gamerski* stroj. *(gm)*

3DMARK 2001 SE SCORE	14008

INFO HGSPOT NITRO 14000

PROIZVOĐAČ	HGspot
USTUPIO	HGspot
CIJENA	10 072 KN *monitor nije uključen u cijenu
ZA	PERFORMANSE, KOMPONENTE
PROTIV	SLABA PERIFERIJA
DOJAM	DOISTA BRZO RAČUNALO

hp digitalna fotografija.

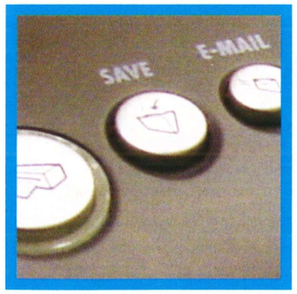
999 Kn*

Jer ne može biti lakše.

Uz pomoć elegantno svestranog HP Deskjet 5550, doista možete iskazati svoj dar za digitalnu fotografiju. Koristeći do 4800 optimiziran tpi** ili dodatnu mogućnost šesterotintnog ispisa uz upotrebu HP Photoret IV precizne tehnologije, vaši će rezultati svojom visokom kvalitetom biti doista impresivni - osobito ako koristite originalni HP fotografski papir. Istodobno, ovaj je pisač i brz, pružajući vam ispis u boji do 12 stranica u minuti na papiru svih vrsta i formata. Cijena 999 Kn*.

invent

Informacije o raspoloživosti proizvoda potražite kod svog HP prodavača. **Posjetite www.hp.com/hr** **do 4800 x 1200 optimiziran tpi ispis u boji na premium fotografskim papirima, uz 1200 x 1200 ulaznih tpi ©Hewlett-Packard 2002.
*Cijena za krajnjeg korisnika. PDV nije uključen u cijenu.



TEMA PISAČI

HARDWARE

Fotografska kvaliteta svima!

Pisač - u praktičnom svijetu najkorisnije proširenje koje možete dodati prosječnoj PC-konfiguraciji. Ispisujte seminare i zadaće, digitalne fotografije i postere te web stranice - a sve to u višoj kvaliteti i uz manji utrošak dragocjene tinte nego ikad dosad! | **PIŠE:** Patrik Pencinger | partik.pencinger@janus.hr

ŠTO SMO TESTIRALI?

Testirali smo čak 20 modela različitih pisača. Prikupili smo sve što se na našem tržištu nudi, a čega smo se mogli dočepati u kratkom roku koji smo imali za realizaciju testa. Trebam li uopće spominjati da nam je redakcija bila zatrpana kutijama i da smo se kroz nju jedva kretali? Radi lakšeg snalaženja, testirane modele podijelili smo u 3 kategorije.

LASERSKI

Ovaj tip pisača iznimno rijetko ćete naći u kućnoj uporabi. Oduševila nas je cijena temeljnog Samsungovog modela i mrcina u boji "death star" kategorije - HP LaserJet 2500. Laserski je pisač isplativ onima koji doista mnogo ispisuju.

FOTO

Iako i kućni tintni pisači izvrsno ispisuju na specijalni papir, *photo inkjeti* su ipak stupanj više. Odlikuju ih specifična rješenja poput 6-dijelne tinte, ispis bez margina na rolu fotopapira, spajanje i ispis fotki s digitalca bez posredstva računala i slično. Skupi jesu, ali i mnogo daju ljubiteljima digitalne fotografije u tiskanom obliku.

KUĆNI / UREDSKI

Najraširenija i svakako najprodavanija kategorija pisača. Objedinjuje široku lepezu modela od kojih bismo istaknuli jedino pobjednika - HP 5550, dok razlike između ostalih modela potražite u našoj mamutskoj tablici koja slijedi tekst.

Pisač je od samih početaka rada na računalu njegov vjerni pratitelj. Početke te simbioze valja tražiti u prastarim uređajima koje vjerojatno dobar dio vas nije imao nikad prilike vidjeti u radu - pisaćim strojevima. Upravo je dodatak pisača računalu od samih početaka davao funkcionalnost pisaćeg stroja, što je onda u velikoj mjeri pridonijelo njegovoj popularnosti jer je na neki način postao njegova naprednija varijanta. Pisač je dakle uređaj koji vam

"KUPNJA PISAČA PRVI VAM JE KORAK DA RAČUNALO ISKORISTITE ZA NEŠTO PAMETNO, POPUT ISPISA ZADAĆA, SEMINARA, POSLOVNIH PONUDA..."

omogućava da tekst ili računalno stvorenu sliku otisnete na papir, prozirnu foliju ili neki drugi plosnati medij odgovarajućih obilježja. Od prvobitnih nezgrapnih i skupih ispisnih "kištri" pisači su napredovali do sofisticiranih uređaja koji papir bojaju s mikronskom preciznošću i milijunima boja. Štoviše, najnoviji modeli toliko su precizni i štedljivi da se čovjek zapita koji je onda uopće smisao postojanja fotostudija?

RAZVOJ PISAČA

Razvoj pisača počinje sredinom prošlog stoljeća, kad tvrtka Remington-Rand stvara svoj prvi pisač. Koristilo ga se na "Univac" računalu slabijem od današnjih kalkulatora, a cijena mu je bila astronomska. G. 1976. izmišljena je *ink-jet* tehnologija, no tek 1988. doživljava komercijalnu premijeru u Hewlett Packardovom "DeskJet" modelu. Taj je događaj otvorio novo poglavlje u razvoju pisača, koje traje i dandanas. Prvi laserski pisač na svijetu na tržište je izbacio Xerox, i to 1978. Mogao je ispisivati nevjerojatnih 120 stranica u minuti. Ta brzina imala je i svoju cijenu pa je tako model 9700 bio i znatno veći i znatno skuplji od današnjih laserskih pisača.

Trenutačno je u upotrebi više tipova pisača, no općenito bismo ih mogli podijeliti na "udarne" i "ne-udarne". Kao što i samo ime sugerira, udarni "lupaju" po ribonu glavama koje se sastoje od slova ili 9, tj. 24 iglice. Ribon je vrpca na kojoj je boja, tj. tinta, koja nakon udarca ostaje na papiru. Varijante sa slovima umjesto iglica nisu ništa drugo nego napredni pisaći strojevi ograničeni samo na ispis teksta, i to samo u jednom pismu (fontu), i gotovo su potpuno zastarjeli pa se i ne koriste. 9-iglični i 24-iglični pisači prije desetak godina predstavljali su glavninu pisača, ponajprije zbog svoje popularne cijene, no danas se koriste samo za specifične poslovne aplikacije - kod ispisa različitih specifičnih dokumenata na "beskonačni" papir i slično. Drugi tip pisača su "ne-udarni". To su uglavnom tintni i laserski pisači, no postoje još neke vrste. *Solid Ink* tehnologija koristi specijalnu tintu sličnu vosku koja se stvrdne na papiru. Sublimacijski postupno naparuju sloj po sloj boje na papir, stvarajući nevjerojatno kvalitetne (i skupe)

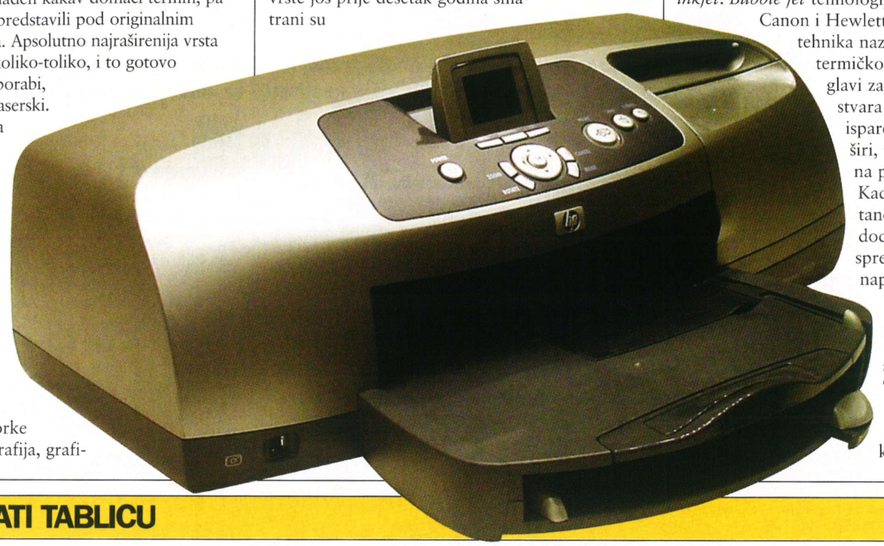
SAVJETI PRI KUPNJI

- obvezno se raspitati koliko stoji zamjenska tinta, kolika je zapremnina tinte koja dolazi s pisačem te kolika je zapremnina zamjenskog spremnika
- također nije naodmet raspitati se o cijenama specijalnog papira koji odgovara vašem pisaču
- upitajte trgovca je li u paketu s pisačem i kabel (kakav već želite koristiti) za spajanje s računalom

otiske. *Thermal wax* tehnologija hibrid je pak prethodih dviju. *Thermal autochrome* pisači su najneobičniji od svih - oni naime koriste specijalne medije s "ugrađenim" bojama koje se toplinski aktiviraju. Te tehnologije spomenuli smo vam tek onako usput, opće kulture radi. O njihovoj vam popularnosti govori dovoljno činjenica da za većinu nikad nije niti pronađen kakav domaći termin, pa smo vam ih zato i predstavili pod originalnim engleskim imenima. Apsolutno najrašireniji vrsta pisača su tintni, a koliko-toliko, i to gotovo samo u uredskoj uporabi, približavaju im se laserski. Ako i imate pisač, a ne znate kojeg je tipa, 99% je vjerojatnost da je tintni.

KAKO RADI INKJET?

U osnovi *inkjet*, tj. tintni pisač radi tako da ostavlja mikrokapljice raznobojne tinte koje stvaraju na papiru oblike i uzorke poput slova, fotografija, grafika i slično. Kapljice koje ostaju na papiru vrlo su malene - oko 50 mikrona i manje - što je tanje od promjera vlasi kose koji iznosi 70 mikrona. Jedan pisač srednje klase, poput HP-ovog DeskJeta 5550, na jedan kvadratni centimetar u najfinijem načinu ispisa nagura gotovo milijun takvih kapljica. Tehnološki dosezi današnjih tintnih pisača te vrste još prije desetak godina smatrani su znanstvenom fantastikom, a danas ih se uzima zdravo za gotovo, čak uvjetuju tržišni opstanak pojedinog proizvođača pisača. Postoje dva osnovna tipa *inkjet* pisača, a temeljna razlika između njih je način na koji stvaraju i prenose mikroskopske kapljice tinte na papir. Sigurno ste se susreli s nazivima poput *bubble jet* i *piezo-inkjet*. *Bubble jet* tehnologiju razvili su zajedno Canon i Hewlett Packard (HP). Ta tehnika naziva se često i tehnikom termičkog mjehurića jer se u glavi za ispis pomoću topline stvara upravo mjehurić isparene tinte koji, kako se širi, tako izlazi po potrebi na papir kroz sitne rupice. Kad mjehurić pukne, nastane vakuum, što povlači dodatnu količinu tinte iz spremnika te se opet napuše mjehurić s tintom. Tipičan *bubble jet* pisač ima više stotina rupica kroz koje se simultano mogu "ispaljivati" kapljice tinte. *Piezo* tehnologiju je pak patentirao i koristi Epson. Ime je dobila po glavnom elementu, *piezo* kristalu. To je, ukratko, specijalna vrsta kristala koja vibrira pod utjecajem električne struje i upravo se te vibracije koriste za upravljanje veličinom i rasporedom kapljica tinte u glavi *piezo* tintnog pisača.



HP, želeći poboljšati ispis, koristi specijalnu fototintu

PRIČA O BOJAMA

Glavni dio tintnih pisača je glava za ispis. Ona je pokretna, a zajedno s njom i spremnici za tintu. Tintni pisači u boji imaju u većini slučajeva 2 spremnika s tintom. U jednom je crna tinta, a u drugom plava, ljubičasta i žuta. Kombiniranjem različitih količina tih četiriju boja pisač postiže milijune različitih ishoda. Pisač svaku boju vidi kroz četiri komponente: cyan - C (ljubičastu), magenta - M (plavu), yellow - Y (žutu) i black - K (crnu). Upravo otud i kratica s kojom ste se vjerojatno susretali - CMYK.
Glava za ispis se, dakle, kreće po vodilicama i popunjava papir "liniju po liniju" s količinom određene

USB ILI PARALELNI PORT?

Gotovo svi pisači spajaju se na računala ili paralelnim ili USB sučeljem. USB je svakako brže, što je i logično jer je novije. Pazite dobro prilikom instalacije: ako naiđete na probleme, instalirajte prvo drivere s CD-a, a tek onda spojite pisač s računalom. Paralelno sučelje, s druge strane, ne zauzima procesorsko vrijeme - no ta je stavka u doba današnjih brzina procesora potpuno zanemariva. Ukratko, većina pisača uglavnom dolazi samo s USB sučeljem, ali ako možete birati između paralelnog i USB - odaberite USB.

STISNI OK ZA ISPIS

Na koji način komuniciraju računalo i pisač, tj. što se događa kad vi na ekranu stisnete OK? Proces teče otprilike ovako: prvo program iz kojeg ispisujete - recimo Word - pošalje podatke *driveru* od pisača. Driveri, tj. skup upravljačkih programa od pisača, pretvaraju podatke u oblik koji je čitljiv pisaču te provjeravaju je li je pisač spojen, upaljen i spreman za ispis (ima li tinte i slično). Slijedi slanje podataka, najčešće putem USB-a, do pisača. Pisač prihvaća dio dokumenta ili cijeli dokument u svoju privremenu memoriju - ovisno već od njezina kapaciteta. Sklopovlje pisača povlači papir u unutrašnjost i namješta ga u položaj gdje će glava ili bubanj početi ispis. Nastavak procesa obrade i same dostave boje na papir ovisi o modelu pisača, o čemu možete pročitati više u samom tekstu, gdje opisujemo kako pojedina vrsta pisača radi.

KAKO ČITATI TABLICU

Budite vrlo oprezni! Kad proizvođači iznose tehničke značajke svojih pisača, oni su prije svega motivirani zaradom, tj. žele natjerati kupce da kupe njihov proizvod, a ne da im bude jasno što doista kupuju. Naročito nas znaju zbuniti dvjema značajkama. Prva je rezolucija. Kad se rezolucija prikazuje brojem točkica po površini (dpi - broj točkica u kvadratkom inču) uobičajeno da se navede umnožak, ako su horizontalna i vertikalna rezolucija identične (1440 x 720 dpi), ili jedinstvena vrijednost, ako su različite (npr. 600 dpi). Nažalost, to se itekako zlorabi, a nerijetko se stvarne rezolucije skrivaju kao zmijine noge. Kad Epson primjerice navede 5760 dpi, možete biti sigurni da to nije toliko, nego, u najboljem slučaju, softverski poboljšanih 2880 x 1440 dpi. Tu smo vrijednost jedva pronašli u službenim specifikacijama pisača, dok smo kod nekih bili prisiljeni napisati ono "što piše na kutiji" jer drugo nismo uspjeli pronaći. Tipična rezolucija ispisa na običnom papiru maksimalno iznosi 600-720 dpi. Veća nema nikakvog smisla jer se tinta razmulja. Iduće brojke na kojima se besramno laže su brzine ispisa. Opet smo, objektivnosti radi, naveli "službene brojke" proizvođača - no njih uzmite s rezervom, jedina im je korisna primjena usporedba omjera brzine pojedinih modela istog proizvođača.

- LASERSKI
- FOTO
- KUĆNI/UREDSKI

Proizvođač	HP	Epson	Epson	Lexmark	HP	HP	HP	Samsung	HP
Model	Laserjet 2500	Stylus Photo 950	Stylus Photo 925	Z65N	Photosmart 7550	Laserjet 1005w	Photosmart 7350	ML-1440	Photosmart 7150
Tip pisača	laserski u boji	tintni	tintni	tintni	tintni	laserski crno bijeli	tintni	laserski	tintni
Rezolucija	600 x 600 dpi ImageREt 2400	5760 dpi RPM optimizirano, stvarno:2880 x 1440 dpi	5760 dpi RPM optimizirano	4800 x 1200 dpi	4800 x 1200 dpi	600 x 600 dpi Photoret 1200 dpi	4800 x 1200 dpi	600 x 600 dpi	4800 x 1200 dpi
Spajanje na računalo	Ethernet, USB, paralelni	USB, paralelni	USB	USB, Ethernet	USB (2.0)	USB, paralelni	USB (2.0)	USB, paralelni	USB (2.0)
Konfiguracija tinte	C+M+Y+K toneri	C + LC + M + LM + K	C + LC + M + LM + K	CMY + K	CMY + K + Photo	crni toner	CMY + K + Photo	crni toner	C + MYK + Photo
Brzina (crno-bijelo)	16 str./min	9 str./min	8.5 str./min	21 str./min	17 str./min	14 str./min	17 str./min	15 str./min	14 str./min
Brzina (u boji)	4 str./min	7 str./min	8.5 str./min	15 str./min	13 str./min	-	11 str./min	-	11 str./min
Ocjena	10	8	10	7	8	7	7	6	8
Ustupio	Hewlett-Packard	Recro	Recro	Combis	Hewlett-Packard	Hewlett-Packard	Hewlett-Packard	Mikronis	Hewlett-Packard
Cijena	10,000 kn	5,754 kn	3,460 kn	2,800 kn	2,800 kn	2,800 kn	2,100 kn	1,828 kn	1,700 kn
Dojam	Laser u boji - po čak relativno prihvatljivoj cijeni. Ovakve pile namijenjene su okruženjima gdje se na dan ispisuje i više od 1000 stranica u boji!	Najjači Epson na testu. Vrlo realistično ispisuje fotografije, a posebno valja istaknuti mod ispisa bez margine. Može ispisivati izravno na CD.	Dolazi s ugrađenom rolom za fotopapir za ispis "borderless" fotki klasičnih dimenzija, što nas je totalno osvojilo. Prima izravno memorijske kartice iz fotoaparata. Doduše malo je preskup svakome da si ga priušti.	Ako vam nije bitno spajanje izravno na Ethernet, Z65 model ima iste sposobnosti ispisa uz znatno nižu cijenu. Solidna kvaliteta i brzina.	Ne možemo a da ne spomenemo da nas ovaj pisač podsjeća na ghetto blaster kazić. HP-ova perjanica dokazala se kvalitetom ispisa i brzinom. Printa fotke s digitalaca izravno bez računala.	Standardni laserski pisač iz najraširenije kategorije namijenjen uredskom radu - gdje blista punim sjajem, kako brzinom tako i kvalitetom. Nažalost, nema boje...	Sličan jačem HP-ovom modelu, jedino što nema LCD ekrančić. Moguće je na njega utaknuti memorijske kartice ili izravno fotoaparat USB-kabelom.	Laserski pisač od proizvođača od kojeg smo više navikli na ostalu potrošašku elektroniku. Korektno i brzo radi, obiluje kontrolama i što je najljepše od svega, iznimno je jeftin.	Izdanak HP-ove photo serije za one "cjenovno osviještenije". Posjeduje utore za sve popularne memorijske kartice (Sony Memory Stick, Compact Flash, Smart Flash).

* Cijene su orijentacione jer nam je pisače ustupio generalni zastupnik koji nema maloprodaju.

** Navedene brzine ispisa su preuzete iz proizvođačevih specifikacija.

boje koja je potrebna kako bi na kraju sve linije zajedno izgradile ono što smo poslali na ispis s računalnog zaslona. Zavisno od klase i vrste tintnog pisača, postoje različite konfiguracija spremnika s bojom. Tako je kod skupljih i boljih pisača svaka od četiriju komponenti u zasebnom spremniku, što smanjuje krajnji trošak ispisa jer to omogućuje da se potpuno iskoristi svaka od četiriju boja, tj. da se svaka može zasebno po potrebi zamijeniti novom. Kad se primjerice potroši jedna od triju komponenti boje koje se nalaze kod pisača niže i srednje klase u unificiranom spremniku, nema vam druge nego promijeniti cijeli spremnik i baciti što je ostalo od preostale dvije boje. Najnaprediji, tzv. *photo inkjet* pisači - koji su optimizirani za ispis fotografija - dodatno proširuju paletu korištenih tinti. Tako se kod njih osim osnovnih četiriju CMYK-komponenti može naći i light cyan i light magenta, tj. tinta svjetloljubičaste i svjetloplave boje. Na taj način postižu se finije gradacije i sama reprodukcija boja je daleko vjernija nego kod CMYK-pisača. Takav pristup primjerice koristi Epson kod svojih *photo* modela.

HP, s druge strane, koristi specijalni fotospremnik za tintu i specijalnu glavu koja daje dodatnu preciznost te finoću ispisanim fotografijama.

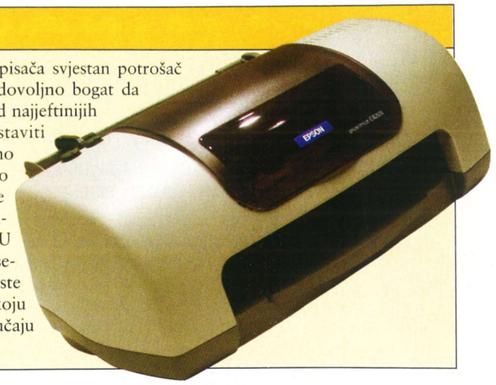
PRIČA O TINTI

Zanimljiv fenomen na tržištu tintnih pisača je da su izrazito jeftini. Čak nerijetko stoje manje negoli su iznosili proizvodni troškovi - proizvođač ih prodaje s gubitkom. To se pogotovo odnosi na najjeftinije modele. No, bez brige, nisu proizvođači glupi - sve se to njima vraća. Ponekad novi pisač stoji manje nego njegovi zamjenski spremnici s tintom. Imajte na umu da mnogi novi pisači dolaze s manjim pakiranjima tinte od normalnih i sasvim je logično očekivati da ćete se vrlo brzo ponovno uputiti u trgovinu po novu porciju tinte. E pa, upravo na potrošnom materijalu, kao što je tinta, specijalni papir i sl., proizvođači zarađuju. Dakle, tu je situacija slična kao i kod konzola: kad ih se izbaci, hardverski dio se prodaje u bescjenje, proizvođači gube i 50% na samoj konzoli, no zato su tantijemi od prodaje igara monstruozno veliki. Spremnike s tintom nije dobro gomilati. Uvijek je bolje kupovati svježu tintu, što će vam uostalom i trgovci potvrditi. Postoje specijalne tvrtke koje se bave nadopunom spremnika s tintom. Korištenje neoriginalne tinte može biti dvosjekli mač. S jedne strane, reciklirani su spremici bez iznimke jeftiniji od originalnih - no oni se ne pune originalnom tintom. To može i ne mora predstavljati problem, no u većini slučajeva, ako se uopće i manifestira, dobit ćete nešto lošiji otisak od onog s originalnom tintom. Također, dobro proučite jamstvene uvjete, koji vas gotovo uvijek ograničavaju na originalnu tintu, jer se inače, dođe li do kakvog kvara, nećete moći pozvati na jamstvo. Mi vam predlažemo da se ne upuštate baš olako u korištenje neoriginalne tinte. Naime, za različite tehnologije prebacivanja tinte na papir različiti su fizikalni zahtjevi nad tintom. Postoje pisači koji koriste tintu temeljenu na ulju, no većina ih ipak koristi onu utemeljenu na vodi. *Bubble jet* tinta mora biti stabilna na visokim temperaturama zbog termičke obrade, a *piezo* ne. Sam sastav tinte razlikuje se uvelike od proizvođača do proizvođača. Posebnu pozornost treba obratiti na ponovno punjene spremnike s tintom koji na sebi imaju i glavu za tiskanje. Glava je integrirana na spremnik kod slabijih modela pisača. Za očekivati je da su takve "jednokratne" glave lošije kvalitete od klasičnih. Upravo stoga takve spremnike ne valja nadopunjavati više od 2-3 puta jer će kvaliteta ispisa rapidno padati.

A KAKO RADI LASER?

Temeljna načela rada laserskih pisača vezana su uz statički elektricitet. Po njima se dvije stvari suprotnog naboja međusobno privlače. Laserski pisači koriste taj fenomen kao svojevrsno "privremeno ljepilo". Glavni dio sustava naziva se fotoreceptor koji je tipično cilindričnog oblika (zove se bubanj). Taj se dio vrti u krug, a na njemu slaba laserska zraka "iscrtava" ono što treba izaći na papiru. Točke preko kojih laser prijeđe postaju "ljepljive" tj. s njih se izbije naboj, tako da su negativno nabijene. U idućem dijelu vrtnje cilindar prolazi kroz spremnik s tonerom. Toner je fini, pozitivno nabijeni crni prah koji se zalijepi za cilindar (tj. bubanj). Zamislite recimo da imate čašu koju na određenim mjestima namažete ljepilom i potom uvaljate u brašno. Brašno će se zadržati samo na mjestima gdje je bilo ljepilo. Nakon što je na bubnju zalijepljen toner slijedi tiskanje istog na papiru. Na kraju papir prolazi kroz još dva valjka, koji rastope i zapeku toner na papir stvorivši finalnu sliku. Upravo zbog te toplinske obrade papir je topao kad izađe iz laserskog pisača. Ista stvar vrijedi i za fotokopirne uređaje koji rade na vrlo sličan način - čak su i stariji od laserskih pisača. Što se tiče laserskih pisača u boji, oni tek sad pomalo prelaze iz kategorije "ekstravagantno skupog" hardvera u kategoriju "skupog" hardvera. Bacite li oko malo na cijene u našim tablicama, odmah će vam sve biti jasno. Način na koji laser u boji ispisuje zapravo je vrlo sličan radu monokromatskog laserskog pisača, samo što se sve ponavlja četiri puta. Neki laseri u boji imaju po jedan toner za svaku od četiriju prije spomenutih komponenti boje (CMYK), a neki prvo nanose komponentu po komponentu boje na bubanj i onda ih sve odjednom ispisuju na papir.

JEFTINI SU NAJSKUPLJI!



Kao i kod mnogih stvari u životu, i kod pisača svjestan potrošač može primijeniti onu narodnu: " Nisam dovoljno bogat da kupujem jeftino." Istina, početni trošak kod najjeftinijih modela je iznimno malen, no valja staviti naglasak na početni i to nadopuniti sa "samo ne i jedini". Naime, najjeftiniji pisači gotovo u pravilu dolaze s manjim spremnikom tinte od standardnog, a sam spremnik je integriran s glavnom za ispis u jednom kućištu. U prijevodu, to znači da ćete se nakon tridesetak otisnutih papira vratiti u trgovinu gdje ste kupili pisač i tražiti zamjensku tintu - za koju ćete, na vaše iznenađenje, u najgorem slučaju morati izdvojiti više negoli za sam pisač!

Potrošni materijal kod lasera je toner. Prednost laserskih pisača nad tintnim je kvalitetniji ispis teksta te jeftiniji i brži ispis. Negativne strane su im prilično visoka cijena - pogotovo modela u boji koji su više nego dvostruku skuplji od onih crno-bijelih. Mnogo češće se mogu naći u uredskoj uporabi negoli u kućnoj.

PAPIR

Pisači mogu ispisivati na različite medije, no najčešće se upotrebljava papir. Kvaliteta običnog papira određuje se prema gramaturi - što nije ništa drugo nego debljina, tj. gustoća papira. Tintnim se pisačima znatno može poboljšati kvaliteta ispisa ako se koriste specijalni papiri. Oni su najčešće tretirani specijalnom kemikalijom sličnom vosku koja sprečava mikrokapljicu tinte da se nepravilno razlije. U pravilu se najveća razlučivost ispisa - koju proizvođač i navodi na kutiji pisača - može ostvariti samo na specijalnom papiru. Za specijalne slučajeve ispisa itekako se isplati kupiti specijalni papir. Ono što izađe iz pisača praktički je identično fotografiji razvijenoj u fotostudiju. Slika na specijalnom *inkjet* papiru je svjetlija i oštrija. Naime, što je papir gladi, to se slika čini svjetlijom zbog pravilnije refleksije svjetla. Osim na običan papir, pisači mogu ispisivati na prozirne predloške, naljepnice, pa čak i na "preslikače" koje se potom može pomoću glačala zalijepiti, tj. otisnuti na majicu. Laserski su pisači pak mnogo neosjetljiviji na tip papira s kojim rade. Specijalne papire proizvode proizvođači pisača, ali i nezavisne kompanije. Prilikom kupnje specijalnog *inkjet* papira valja u nešto manjoj mjeri uzeti u obzir činjenice vezane uz raznolikost kemijskog sastava tinti s kojima smo se pozabavili u prijašnjim poglavljima. Logično je uostalom je da će maksimalnu kvalitetu ispisa imati pisač proizvođača X koji koristi i tintu i papir istog tog proizvođača. Svaka od tih triju komponenti ima svoj udio u konačnoj kvaliteti ispisa.

ZAKLJUČAK

Tintni pisači su daleko najraširenij, s apsolutnom dominacijom što se kućne primjene tiče. Idealni su za kućnu uporabu gdje se ne ispisuje tako mnogo kao u uredima, a često postoji potreba za kvalitetnijim otiskom neke fotografije ili sličnog predloška. Cjenovni raspon tintnih pisača doista je širok i svatko bi među testiranim modelima morao naći nešto što mu odgovara. S druge strane, laserski pisači su ponajprije namijenjeni uredskoj uporabi, no predvidamo da će u budućnosti - kako budu padale cijene modela u boji - i prodor u kućnu uporabu biti znatno snažniji. Zasad smo ih ubacili u naš tekst tek kao svojevrsnu ekstravaganciju.

HP PHOTOSMART 7550

HP Photosmart 7550 je HP-ov najnapredniji i najuniverzalniji fotopisač. Pisač koji istodobno koristi 3 tintna uloška: HP No. 56 za pigmentiranu crnu tintu, HP No. 57 za klasičnu tintu u boji i HP No. 58 za fototintu u boji.

Ovisno o vrsti papira i postavkama ispisa, HP Photosmart 7550 koristi optimalnu kombinaciju tinti i tintnih uložaka, čime omogućava najveću moguću kvalitetu ispisa. To je prvi pisač koji omogućava istodobno korištenje sva 3 uloška bez potrebe za njihovim izmjenjivanjem.

Ispis običnog crno-bijelog dokumenta na običnom papiru obavlja se korištenjem HP 56 uloška, čime se dobiva crni otisak laserske kvalitete. Za ispis dokumenta u boji koriste se HP56 i HP 57 ulošci, odnosno 4 boje. Ispis fotografija na HP-ovom fotopapiru obavlja se korištenjem HP57 i HP 58 uložaka, čime se istodobno koristi 6 boja, a prilikom ispisa složenih dokumenata na *inkjet* papiru koriste se svi ulošci, odnosno svih 7 boja istodobno.

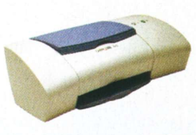
HP Photosmart 7550 koristi HP Photoret IV tehnologiju koja omogućava stvaranje do 1.2 milijuna boja po svakoj točkici pomoću različitih kombinacija i slojeva tinte na mediju. HP Photoret IV podržava ispis do 4800 x 1200 optimiziranih dpi na premium fotopapirima.

HP Photosmart 7550 podržava i ispis 10 x 15 cm fotografija bez ruba (korištenjem HP-ovog 10 x 15 cm fotopapira). Ispis takve fotografije u najkvalitetnijem načinu rada traje 2 min. Kad se koristi za svakodnevni ispis običnih dokumenata na običnom papiru, pisač postiže brzinu od 17 stranica u minuti ako je riječ o crnom ispisu, odnosno 13 stranica u minuti za ispis u boji.

Kako bi ispis fotografija bio što jednostavniji, HP Photosmart 7550 prihvaća memorijske kartice digitalnih fotoaparata i omogućava ispis fotografija na njima bez potrebe za računalom. Pisač ima i LCD u boji na kojem korisnici mogu vidjeti fotografije s memorijskih kartica te primijeniti neke jednostavne efekte poput zumiranja, rotiranja, konvertiranja slika u crno-bijele, itd.

■ LASERSKI ■ FOTO ■ KUĆNI/UREDSKI				
Proizvođač	HP	Samsung	Lexmark	HP
Model	Deskjet 6122 □	ML-1210 ■	Z45 □	Deskjet 5550 □
	tintni	laserski	tintni	tintni
Tip pisača	4800 x 1200 dpi	600 x 600 dpi	2400 x 1200 dpi	4800 x 1200 dpi
Rezolucija	USB (2.0), paralelni	USB, paralelni	USB	USB (2.0), paralelni
Spajanje na računalo	CMY + K	crni toner	CMY + K	CMY + K
Konfiguracija tinte	20 str./min	12 str./min	15 str./min	17 str./min
Brzina (crno-bijelo)	13 str./min	-	9 str./min	12 str./min
Brzina (u boji)	7	7	6	9
Ocjena	Hewlett-Packard	Mikronis	Combis	Info-Gama, Hewlett Packard
Ustupio	1,600 kn	1,584 kn	1,215 kn	1,195 kn
Cijena Dojam	Vrh HP-ove DeskJet serije na našem testiranju. Doista brz uređaj s jako zgodnim dodatkom koji omogućava tzv. *full duplex*, tj. dvostran ispis.	Iskreno, nismo bili svjesni da je laserskim pisačima baš ovoliko pala cijena. Mali Samsung radi ono što tvrdi, a kad se još doda 24-mjesečno jamstvo - ukupni zbroj je jako povoljna kupnja za jedan laser.	Lexmarkov takmac u usudili bismo se primijetiti, najprodavanijoj kategoriji. Ne odskače niti jednom karakteristikom, zgodan *feature* je *fullduplex* ispis.	Idealno zaokružen uređaj. Povoljna cijena, izvrstan dizajn - no prije svega nevjerovatno moćan ispis - pogotovo na fotografskom papiru. Doista najbolji izbor ako razmišljate o kupnji kvalitetnog i povoljnog pisača.

* Cijene su orijentacione jer nam je pisače ustupio generalni zastupnik koji nema maloprodaju.



Lexmark	Epson	HP	Epson	Lexmark
Z55SE □	Stylus C62 □	Deskjet 3820 □	Stylus C42UX □	Z25 □
tintni	tintni	tintni	tintni	tintni
4800 x 1200 dpi	5760 x 720 dpi RPM optimizirano	4800 x 1200 dpi	1440 x 720 dpi	1200 x 1200 dpi
USB, paralelni	USB	USB, paralelni	USB	USB
CMY + K	CMY + K	CMY + K	CMY + K	CMY + K
17 str./min	11 str./min	12 str./min	6 str./min	9 str./min
13 str./min	4 str./min	10 str./min	1 str./min	6 str./min
8	5	5	4	5
Combis	Recro	Hewlett-Packard, Info-Gama	Recro	Combis
1,158 kn	1,007 kn	769 kn	524 kn	402 kn
Najpovoljniji pisač i naš odabir među Lexmarkovim modelima. Među svim modelima iskače najludim dizajnom koji će ukrasiti i oplemeniti svaki radni stol na kojem se nađe.	O ukusima ne valja raspravljati, ali mi moramo reći da nam je ovaj pisač jednostavno - ružan. Ispis mu je pak sušta suprotnost - prilično brz, precizan i kvalitetan.	HP-ov model jest najskuplji među jeftinima, ali i ima najkvalitetniji ispis i najveću brzinu, posebno hvalimo ispis na fotopapir.	Epsonov model za početnike. Iznimno jeftina cijena i jednostavna instalacija.	Nevjerojatno jeftin pisač. Pohvalno je što svejedno ima posebno crnu, a posebno tinte u boji. Sve je podređeno neiskusnijim korisnicima - uključujući i glasovne obavijesti drivera - nažalost, ne na hrvatskom.

** Navedene brzine ispisa su preuzete iz proizvođačevih specifikacija.

Skeniraj me nježno

SKENERI SU POSTALI SASVIM UOBIČAJEN DODATAK UZ OSOBNA RAČUNALA, GOTOVO KAO I PISAČ. S VREMENOM IM JE CIJENA PALA, A MOGUĆNOSTI SE VIŠESTRUKO POVEĆALE. JEDAN BI ZACIJELO I VAMA OLAKŠAO ŽIVOT U MNOGIM SITUACIJAMA, SAMO ŠTO VI TO JOŠ NE ZNATE. OTKRIJETE KAKO ČITAJUĆI NAŠ PRILOG | **PIŠE:** Patrik Pencinger | partik.pencinger@janus.hr

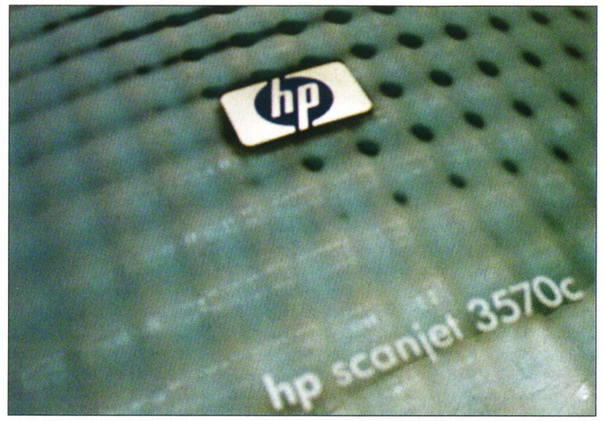
Skeneri su vrlo zanimljiv, doduše periferan i neobvezan komad hardvera nevezan za svakodnevnu uporabu računala. Jedan skener omogućit će vam, kako mu i ime kaže, skeniranje tiskanih, crtanih ili bilo kakvih drugih predložaka. Gledano vrlo grubo, mogle bi se povući određene paralele s digitalnim fotoaparatom. Oba, naime, digitaliziraju vizualnu informaciju, no pristup im je radikalno drukčiji. Skener zapravo radi na prilično jednostavan način - što je vidljivo i iz vrlo prihvatljivih cijena tih uređaja. Preko predloška koji želimo skenirati prelazi glava za skeniranje. Ona predložak osvjetljava i vizualnu informaciju sustavom zrcala i leća usmjerava na CCD senzore ili CIS tehnologiju koja u načelu radi isto pomoću trobojnih LED-ova (*light-emitting diode*). Tako malo-pomalo precizno prijeđe preko cijelog dokumenta te na kraju izgradi finalnu sliku i pošalje je računalu, tj. programu iz kojeg smo skenirali. Kad kažemo da neki skener ima hardversku rezoluciji "toliku i toliku", misli se upravo na kvalitetu i finoću izrade CCD, tj. CIS senzora. Obično je riječ o 600 ili 1200 senzora po inču, uz otprilike istu preciznost pomaka motora glave skenera, što nam u konačnici daje rezolucije od 1200x1200 ili 1200x600 dpi. Dpi je kratica od *dots per inch*, a označava broj točkica (tj. piksela) po inču (2,5 cm). Kvaliteta reprodukcije odskeniranog predloška na ekranu ovisi i o kvaliteti optike i njezine ugođenosti unutar skenera i naravno intenziteta i kvalitete svjetla kojim se predložak osvjetljava. Npr. skener s ksenonskom žaruljom i lećom visoke kvalitete stvorit će mnogo oštriju i kvalitetniju sliku od klasične flourescentne svjetiljke i jednostavne jeftine leće. Ipak, za amatersku, pa čak i poluprofesionalnu primjenu, i najslabiji skeneri daju itekako iskoristivu kvalitetu.

19.200 x 19.200 dpi?

Često proizvođači na kutiji u kojoj dolazi skener vole isticati sumanuto visoke razlučivosti skeniranja. Imajte na umu da je riječ o softverskim interpolacijama koje možete uvijek kvalitetnije napraviti u programu za obradu fotografija poput Paintshopa ili Photoshopa. Još jedno obilježje po kojem se skeneri teoretski razlikuju je maksimalan broj boja koje razlikuju. U pravilu je riječ minimalno o 32-bitnoj dubini boje, a većina poluprofesionalnih modela koristi čak 48 bita po pikselu za opis boje.

PRIMJENA

Skenere se najčešće koristi za ubacivanje slika, teksta ili različitih predložaka u računalo. Često se digitaliziraju fotografije, a vrlo zgodna i ne svima znana mogućnost je prepoznavanje teksta. To znači da vi odskenirate stranicu s tekstom, a on vam pomoću *Optical Character Recognition* softvera pretvori sliku u tekstualnu datoteku koju dalje možete uređivati i prepravljati. Maštoviti kakvi jeste, sigurni smo da ćete to znati itekako iskoristiti, primjerice za preskeniravanje lektire i slične delikvencije. Posebno je zgodna mogućnost novih skenera koji imaju mali gumbić "copy" koji onda u sprezi s pisačem čine kopirni uređaj, po želji i u boji. Prednji paneli s prečicama do osnovnih funkcija ustalili su se u srednjoj i višoj klasi skenera. Bavite li se ikakvom vrstom dizajna, što uključuje i *web* dizajn i prelamanje tiskovina, znate da je skener nezamjenjiva alatka. Iako se društvo sve više digitalizira, obično se uvijek, po Murphyju, dogodi da su one najbolje fotke u časopisima, a ne na *web siteovima*...

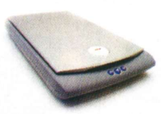


"NAJNOVIJA GENERACIJA UREĐAJA ZA SKENIRANJE ODLIKUJE SE POREDA PREGRŠT NOVIH FUNKCIJA I OKU UGODNIM DIZAJNOM

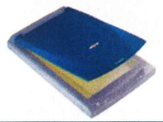
Pazite, *sken* može biti samo onoliko dobar koliko je dobar original. Precizno elektronsko oko skenera daleko je moćnije od ljudskog, što ćete vrlo lako provjeriti kad uvećate neki skenirani predložak, recimo iz tiska, i uočite nepravilnosti golim okom neuočljive. Zapravo, ono što vam želimo poručiti je da ne možete iz lošeg predloška dobiti čudesno kvalitetnu fotografiju, no ipak, različitim se trikovima i obradama može znatno povećati kvaliteta iste.

KAKO KUPITI SKENER?

Pri kupnji skenera valja obratiti pozornost na nekoliko stvari, a najbitnija je "hardverska rezolucija". Što je veća, to ćete detaljnije moći skenirati, tj. dublje zumirati. Ponekad ćete možda trebati skenirati prozirni predložak - poput fotografskog filma - stoga se raspitajte kod prodavača da li vaš skener to podržava, tj. je li moguće kupiti odgovarajući prilagodnik. Također, provjerite način spajanja skenera na računalo. Većina novih skenera spaja se putem USB-a, no neki koriste i paralelni port ili čak SCSI! Izbjegavajte skenere koji se spajaju putem paralelnog porta jer je taj vid spajanja praktički zastario i više ga i ne podržavaju sve matične ploče. Najkvalitetniji i najbrži profesionalni skeneri prije su dolazili jedino u SCSI inačicama, dok sada sve više prelaze na USB 2.0 i Firewire. Testirali smo isključivo stolne skenere. Osim njih, postoje još 3 vrste skenera: oni kroz koje umjesto glave za skeniranje putuje papir, ručni i najkvalitetniji i najskuplji, tzv. "rotacijski" skeneri. Većina skenera na tržištu, pogotovo većini dostupnog cjenovnog ranga, je klasična stolna - upravo kao i modeli koje vam predstavljamo. Sigurni smo da ćete među njima pronaći nešto za sebe, jer smo se doista trudili da ponuda bude što raznovrsnija, kako cijenom, tako i kvalitetom.

				
PROIZVOĐAČ	HP	Umax	Medion	Epson
PROIZVOD	Scanjet 3570c	Astra 4500	MD 4394	Perfection 1260 Photo
HARDVERSKA REZOLUCIJA	1200 x 1200 dpi	1200 x 2400 dpi	600 x 1200 dpi	200 x 1200 dpi
MAKSIMALNA INTERPOLIRANA REZOLUCIJA	19.200 dpi	19.200 dpi	19.200 dpi	19.200 dpi
SPAJANJE NA RAČUNALO	USB (2.0)	USB	USB	USB
SKENIRA PROZIRNE FILMOVE	da	ne	ne	da
OCR SOFTVER	da	da	da	da
PREDNJI PANEL	da	da	da	da
DUBINA BOJE	48 bpp	48 bpp	48 bpp	48 bpp
USTUPIO	Feniks Kompjuteri, HP	Feniks Kompjuteri	Pentagram	Info Gama
CIJENA	1,452 kn	1,002 kn	440 kn	1,343 kn
OCJENA	9 od 10	7 od 10	6 od 10	8 od 10
DOJAM	Solidne mogućnosti i kvaliteta te jako stylish dizajn, no uz primjerenu cijenu.	Izvrsna hardverska rezolucija.	Manje ambiciozan paket, iznimno povoljne cijene i dobrih obilježja.	Luksuzni Epson uz priložene adaptere rješenje je za najrazličitije predloške.

Zahvaljujemo se tvrtkama Info Gama, HGspot i Formel na pomoći pri realizaciji ovog usporednog minitesta.

					
HP	Epson	HP	Umax	Medion	Microtek
Scanjet 2300c	Perfection 2400 PHOTO	Scanjet 7490c	Astra Slim SE	MD 9385	4800
1200 x 600 dpi	2400 x 4800 dpi	2400 x 2400 dpi	600 x 1200 dpi	600 x 1200 dpi	1200 x 2400 dpi
19.200 dpi	12.800 dpi	19.200 dpi	19.200 dpi	19.200 dpi	9.600 dpi
USB	USB (2.0)	USB, SCSI	USB	USB	USB
ne	da	da	ne	ne	ne
da	da	da	da	da	da
da	da	da	ne	ne	da
48 bpp	48 bpp	48 bpp	36 bpp	48 bpp	48 bpp
HP	Info Gama	HP	Feniks Kompjuteri	Info Gama	Feniks Kompjuteri
650 kn	2,315 kn	9,000 kn	563 kn	324 kn	1,242 kn
7 od 10	9 od 10	10 od 10	7 od 10	5 od 10	8 od 10
Temeljni HP-ov model za one željne brand namea, prosječne kvalitete.	Epson visoke klase, nudi iznimno visoku hardversku rezoluciju skeniranja.	Profesionalni model ekstravagantnih mogućnosti, ali i vrtoglave cijene.	Umaxov temeljni model kvalitetom skena to ni u kom slučaju ne odaje.	Najjeftiniji skener na testu. Vrlo povoljna cijena za one kojima samo povremeno treba.	Jedini primjerak renomiranog Microteka na testiranju, opravdao je dobar glas.

GRAFIČKE KARTICE POWER MAGIC RADEON 9000 I SAPPHIRE RADEON 9000 VIVO

Mnogo boje za malo novca

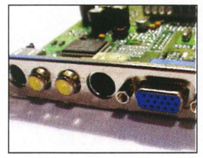
Dobar izbor ako želite povremeno zaigrati kakvu igru, a ne želite izdvojiti previše novca za grafičku karticu

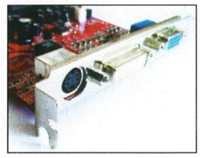
ATI-jev pokušaj preuzimanja donjeg segmenta tržišta, u kojem se ipak proda najviše proizvoda i, naravno, zaradi najviše novca, potpuno je uspio zahvaljujući proizvodu pod imenom Radeon 9000. Napravljen da se natječe s GeForce 4 MX grafičkim čipovima, pobijedio je već zbog svojih DirectX 8 sposobnosti. Naime, već i vrapci na krovu znaju da je GF4MX zapravo samo malo poboljšan GeForce 2 koji je napravljen u skladu s DirectX 7-icom. Kako je već stigao i DirectX 9, pa i grafičke kartice koje ga podržavaju, doista je smiješan taj nVidijin pokušaj u nižem segmentu tržišta. Osim samih sposobnosti čipa, treba spomenuti i kvalitetu slike. Naime, spojili smo jednu Radeon 9000 karticu i jednu GeForce MX 440 karticu na identične monitore, smjestivši ih jedan pored drugog. Razlika u kvaliteti prikaza i vjernosti boja je upravo iznenađujuća. Pobjedu je glatko odnio ATI svojim izvrsnim kontrastima i većom vjernošću boja. Slika što ju je davala nVidijina kartica činila

se ispravnom i blijedom. Zanimljivo je da ATI-jeva slika nimalo nije ovisila o proizvođaču same kartice jer smo na isti način testirali i Sapphire i Power Magic Radeon 9000. Korišteni driveri su bili Catalyst 3.0 za ATI-jeve kartice i Detonator 41.09 za nVidijinu karticu. Danas je doista rijetkost pronaći grafičku karticu bez izlaza za TV, a sve više proizvođača ugrađuje i

Video In funkciju na svoje proizvode. Pomoću tako opremljenih kartica moguće je digitalizirati analogni videosignal. Sapphire kartica posjeduje Video In mogućnost kao i ulaz za audio. Prilikom instalacije korisno će biti upotrijebiti CD s driverima koji dolazi uz karticu da bi se instalirao sav taj dodatni hardver. U samom Catalystu nisu sadržane sve te funkcije. *(gm)*

INFO POWER MAGIC RADEON 9000 I SAPPHIRE RADEON 9000 VIVO	
PROIZVOĐAČ	POWER MAGIC, SAPPHIRE
USTUPIO	ZAGRIA, HGspot
CIJENA	856 KN, 720 KN
ZA	CIJENA, KVALITETA SLIKE
PROTIV	NIŠTA NAROČITO
DOJAM	ODLIČNE KARTICE U SVOM CJENOVNOM RANGU





TESTNA KONFIGURACIJA: MSI KT3 ULTRA 2 (VIA KT333), ATHLON 1700 (THOROUGHBRED), 256 MB DDR333

3DMARK 2001 TEST	1024X768 32 BIT
POWER MAGIC RADEON 9000	6709
SAPPHIRE VIVI RADEON 9000	6684

GRAFIČKE KARTICE SAPHIRRE RADEON 9000 PRO

Malo brže od prosjeka

Trenutačno ne postoji igra koju ne biste mogli kvalitetno igrati s ovom karticom, a i cijena joj je vrlo povoljna

PROIZVOĐAČI se trude da se i grafičke kartice srednje klase međusobno razlikuju, pa makar u nijansama. Najčešće se to rješava drugačijim *clockom* procesora i memorije na grafičkoj kartici. Serija 9000 grafičkih procesora dizajnirana je tako da jednostavno bude najbolji izbor pri kupnji novog računala, ali i među njima postoje neke razlike. U početku su se pojavile tri vrste kartica, LE, obične i Pro. *Clock* im je varirao od 230 do 275 MHz. Ovdje testirana kartica ima takt procesora od 275 MHz, sukladno tome su joj i performanse nešto bolje. No, nemojte očekivati previše jer one, sjećate se, ponajviše ovise o konstrukciji samog čipa. Ipak, dobitci nisu ni za odbaciti, pogotovo kad kartica dosegne određenu dob gdje se svaki *frame* u sekundi broji. Sapphire je izbacio iz ponude LE-inačicu te zadržao kartice na 250 MHz i Pro na 275 MHz. Najveća razlika između njih je postojanje aktivnog hladnjaka kod potonje. Kartica koju smo dobili na testiranje je OEM proizvod, gdje se svaka kuna broji (ili yuan u Kini) pa ne treba očekivati bogat *bundle*, tj. ne treba očekivati nikakav *bundle*. Priložen je CD s driverima, jedan SVHS-kabel i vrećica u kojoj je kartica, no zbog toga je i cijena vrlo atraktivna. Iz priloženog u tablici možete vidjeti koliko će vam se isplatiti investiranje u nju. Još ćemo vas jednom podsjetiti na ATI-jev izvrstan TV out. *(gm)*

TESTIRANO S 3DMARK 2001 SE
TESTNA KONFIGURACIJA: MSI KT3 ULTRA2 (KT333), AMD ATHLON 1700+ (THOROUGHBRED), 256 MB DDR333

RADEON 9000 PRO 1024X768 32 BIT	7413
RADEON 9000 1024X768 32 BIT	6684

INFO SAPHIRRE RADEON 9000 PRO	
PROIZVOĐAČ	SAPHIRRE
USTUPIO	HGSPOT
CIJENA	919 KN
ZA	CIJENA, TV OUT, DRIVERI
PROTIV	NIŠTA POSEBNO
DOJAM	NAJISPLATIVIJA KUPNJA

TVRDI DISKOVI SEAGATE BARRACUDA V 120 GB

Tih i oklopljen

Trebate li disk nešto većeg kapaciteta koji je usto i potpuno tih, evo rješenja

BARRACUDA diskovi ovog poznatog proizvođača posjeduju osobinu koju u novije vrijeme korisnici sve više cijene. Tijekom rada proizvode manje buke od bilo kojeg drugog tvrdog diska. Serija IV bila je pravi šampion tišine, no u trenutačno aktualnoj seriji V tihi je rad doveden do savršenstva. Na test smo uzeli disk kapaciteta 120 GB. Većini korisnika ta će se brojka učiniti impresivnom, ali danas doista ne treba mnogo da bi se popunio taj prostor. *Cache* memorije je samo 2 megabajta. Seagate se, naime, odlučio stavljati veći *cache* samo na svoje najjače proizvode, što znači da smo ovdje zakinuti za još 6 megabajta *cache* memorije koja donekle ubrzava zapisivanje na disk. Ovaj se disk izvana ne razlikuje mnogo od onih iz prijašnje serije. Najuočljivija promjena je ona na naljepnici s donje strane diska, gdje sada nema nikakvih podataka nego samo logo i ime proizvođača - kojoj seriji pripada disk piše vrlo sitnim slovima na gornjoj naljepnici. Dakako, vrlo je pohvalno što je Seagate zadržao praksu potpunog oklopljavanja diska. Ne bi bilo loše kad bi to činili i ostali proizvođači, znatno bi se smanjila mogućnost oštećenja kontrolnih čipova i elektronike. Brzina i performanse diska bi mogle biti nešto bolje, ali zadovoljavaju potrebe gotovo svih korisnika. Zapamtite da dobivate disk koji će raditi u potpunoj tišini, barem neko duže vrijeme. Nerealno bi bilo očekivati da će vječno biti toliko tih jer se mehanički dijelovi ipak s vremenom troše. *(gm)*

INFO SEAGATE BARRACUDA V 120 GB	
PROIZVOĐAČ	SEAGATE
USTUPIO	HGspot
CIJENA	1492 KN
ZA	TIH RAD
PROTIV	VEĆE ZAUZEĆE PROCESORA
DOJAM	ODLIČAN DISK, KOJEM ĆE CIJENA USKORO JOŠ PASTI

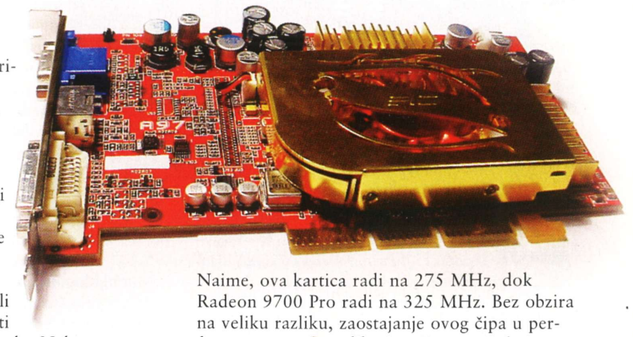
MJERENJA:	
CPU	14.5 %
MAX READ SPEED	45022 KPS
MIN READ SPEED	8367 KPS
AVG READ SPEED	36203 KPS
MAX WRITE SPEED	22151 KPS
MIN WRITE SPEED	6159 KPS
AVG WRITE SPEED	18026 KPS
READ BURST SPEED	66.7 MBPS
RANDOM ACCESS TIME	14.3 MS

GRAFIČKE KARTICE FIC RADEON 9700

Odlične performanse i povoljna cijena

FIC-ova kartica nas je oduševila, za što je uglavnom zaslužan odličan ATI-jev čip, stoga vam je iskreno preporučujemo

FIC je itekako prisutan na svjetskom tržištu, ali se njegovi proizvodi obično skrivaju iza imena neke mnogo poznatije tvrtke. U nas je poznat ponajprije po svojim matičnim pločama, a odnedavno i kao proizvođač Končarovih prijenosnih računala. Taj svestrani proizvođač svoju je ponudu odlučio proširiti i na *high end* grafičke kartice. Kako je trenutačno jedini *high end* na tržištu ATI-jev proizvod imena Radeon 9700, FIC-u je izbor bio lak. Odlučio je ponuditi dvije *high end* kartice opremljene čipovima Radeon 9700 Pro i Radeon 9700. Mi smo testirali onu koja je utemeljena na Radeon 9700 čipu. I prije nego što smo je uopće dobili, bili smo oduševljeni cijenom, ostalo nam je samo provjeriti hoće li i performanse opravdati naša očekivanja. Prilikom priključivanja grafičke kartice valja obratiti pozornost na dodatni izvor energije, koji ova kartica zahtijeva. Jedan *floppy* konektor ćete morati priključiti na nju. Ako to zaboravite učiniti, neće doći do pregaranja, ali će se kartica odbiti uključiti pa samim tim i cijelo računalo. Nakon uspješnog priključivanja, stavili smo najnovije Catalyst 3.0 ATI-jeve drivere i započeli s mjerenjima. Već smo prije bili u prilici iskušati Pro inačicu ove kartice, čija je jedina prednost viši takt GPU-a, i to za nemalih 50 MHz.



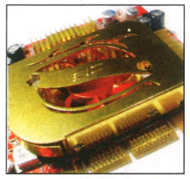
Naime, ova kartica radi na 275 MHz, dok Radeon 9700 Pro radi na 325 MHz. Bez obzira na veliku razliku, zaostajanje ovog čipa u performansama nije veliko i može se reći da je gubitak na performansama manji od razlike u cijeni. Budući da je kartica ispunila sva naša očekivanja, možemo je preporučiti svima koji su spremni izdvojiti više od 2000 kn za grafičku karticu. *(gm)*

TESTNA KONFIGURACIJA: CHAINTECH NFORCE 2 MATIČNA PLOČA, ATHLON 2200+, 512 MB CORSAIR DDR400 MEMORIJE

3DMARK 2001 SE	
1024X768 32 BIT	13504
1024X768 32 BIT 6XAA	8010

UT2003:	
BOOTMATCH	
ANTALUS	53.954876 FPS
ANUBIS	76.115135 FPS
ASBESTOS	61.166630 FPS
CITADEL	58.751774 FPS
FLYBY	
ANTALUS	172.282059 FPS
ASBESTOS	212.742401 FPS
CITADEL	147.969406 FPS

INFO FIC RADEON 9700	
PROIZVOĐAČ	FIC
USTUPIO	HGSPOT
CIJENA	NAZVATI
ZA	PERFORMANSE, CIJENA
PROTIV	NIŠTA
DOJAM	NAJBOLJA KUPNJA ZA ONE ŽELJNE DOBRIH PERFORMANSI



PRIJNOSNI UREĐAJI USB I FIREWIRE LADICE

Eksterno i praktično

Prijenos veće količine podataka nikad nije bio lakši

PRENOŠENJE velike količine podataka uvijek je bilo najlakše izvesti vađenjem tvrdog diska iz računala i njegovim spajanjem na ciljno računalo. Međutim, on je tada izložen i različitim vanjskim utjecajima, koji bi vrlo lako mogli dovesti do njegova uništenja, pa onda i samih podataka na njemu. Kako mnogi korisnici imaju računala kojima jamstvo vrijedi samo ako ih se ne otvara, cijela akcija pada u vodu. Osim toga, i nije baš tako jedostavno svaki put otvarati računalo i spajati disk. Dolaskom novih brzih sučelja za spajanje vanjskih uređaja na PC-je riješen je problem brzine prijenosa. Nemojte očekivati da će disk u USB ili Fire Wire ladici biti brz kao da je izravno na IDE-priključku, ali brzina će biti više nego dostatna. Testirali smo tri ladice proizvođača Datastor. Prva, i najzanimljivija nam, bila je 3.5-inčna, koja služi ugradnji običnog tvrdog diska. Zna se malo raspadati dok stavljate disk u nju, ali kad jednom sve sjedne na mjesto, učvrsti se i spremni ste za prijenos veće količine podataka ili već koliko ste velik disk stavili u ladicu. Druge dvije ladice su izvana potpuno identične, ali se razlikuju po sučeljima koja podržavaju. Logično, jeftinija ima sučelje za USB 2.0, dok skuplju možete spojiti i preko USB 2.0 i FireWire sučelja - funkcionira jednako dobro preko oba. Obje su ladice namijenjene ugradnji 5.25-inčnih uređaja, poput optičkih snimača i čitača. Nažalost, problem bi bio ugraditi disk jer ne postoji prednja maska. Muči ih isti problem kao i manju, čvrstoća dok se ne ugradi uređaj. Ali jednom kad sve spojite, nema problema. *(gm)*

INFO USB I FIREWIRE LADICE	
PROIZVOĐAČ	DATASTOR
USTUPIO	FORMEL, HGspot
CIJENA	538 KN, 846 KN
ZA	PRAKTIČNOST SPAJANJA
PROTIV	LOŠA KVALITETA IZRADE KUĆIŠTA, CIJENA
DOJAM	IZVRSTAN NAČIN ZA PRIJENOS VELIKE KOLIČINE PODATAKA

TIPKOVNICE KEYTRONIC KT1000 BLACK

Crno pod prstima

Dobra tipkovnica znači mnogo, a ako još i dobro izgleda, valja je odmah kupiti

ONIMA koji mnogo tipkaju itekako mnogo znači kvalitetna tipkovnica. No, prilikom odabira ne valja zanemariti ni estetsku stranu. Proizvođači računala su, želeći izbjeći već dosadnu bež boju, počeli proizvoditi kućišta u svim mogućim bojama, ali crna je ipak prevladala. Čak su i proizvođači monitora krenuli tim putem. Korisnicima samo preostaje pokušati pronaći ostalu periferiju u istoj boji. Tako, primjerice, Keytronic KT1000 tipkovnica postoji i u crnoj izvedbi. Već smo se susretali s njihovim tipkovnicama i svaki su nas put oduševile svojom izvrsnom ergonomijom i kvalitetom tipaka. No sada smo osim prstima ugodne, dobili i oku ugodnu tipkovnicu. Hod tipaka nije ni predug ni prekratak, a zglob na pola hoda pritiska tipke dat će nam do znanja jesmo li je dovoljno pritisnuli da bi se pojavio znak na zaslonu. Razmještaj tipaka je klasičan i nema iznenađenja poput smanjenog *entera*, slova ž na krivom mjestu ili upola manjeg *backspacea*, što iznimno cijenimo. Što manje odstupanja od klasike, lakše se tipka. Tipkovnica se na računalo spaja preko PS2 porta i ne postoji USB-inačica, što će

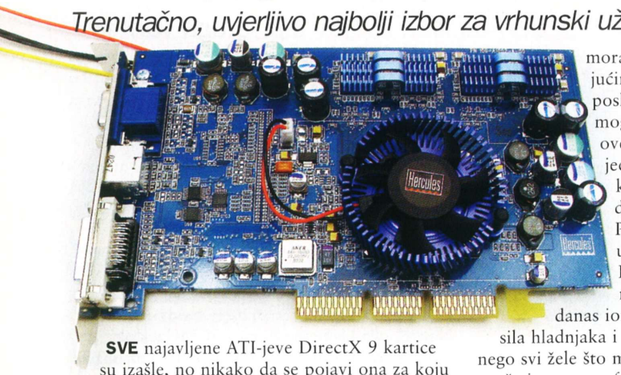
razalostiti one koji imaju neku od Abitovih ploča iz MAX serije. Kaytronic KT1000 Black tipkovnicu možemo bez problema preporučiti svakome. I tekst koji čitate nastao je upravo na njoj, što također dovoljno govori. *(gm)*

INFO KEYTRONIC KT1000 BLACK	
PROIZVOĐAČ	KEYTRONIC
USTUPIO	HGspot
CIJENA	146 KN
ZA	IZGLED, KVALITETA TIPAKA
PROTIV	NIŠTA POSEBNO
DOJAM	IZVRSNA TIPKOVNICA, KOJA USTO NIJE NI BEŽ BOJE

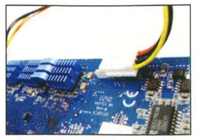
GRAFICKE KARTICE HERCULES RADEON 9500 PRO

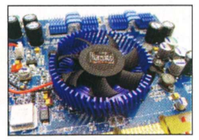
Plavi profesionalac

Trenutačno, uvjerljivo najbolji izbor za vrhunski užitak igranja



SVE najavljene ATI-jeve DirectX 9 kartice su izašle, no nikako da se pojavi ona za koju se odmah pretpostavilo da će biti *best buy* jer je riječ o Radeon 9500 Pro čipu. Radeon 9500 se pokazao kao razočaranje nakon prvih mjerenja. Najviše je izgubio onesposobljavanjem polovice, dakle četiriju, cjevovoda. No, čak ni taj gubitak na performansama ne bi bio toliko bolan da prve Radeon 5000 kartice nisu bile doista preskupe. Svaki je gubitak razumljiv, ali to onda mora biti popraćeno odgovarajućim sniženjem cijene. Tako poslušući, kupcu se povećava mogućnost izbora, no, nažalost, ovdje to nije bio slučaj, stoga je jedino preostalo pričekati novu karticu istog cjenovnog razreda, odnosno tek nešto skuplju Pro inačicu. Prva koju smo mi uspjeli nabaviti je Herculesova. Sam joj izgled i nije impresivan. Međutim, danas ionako više niko ne pada na svu sila hladnjaka i *heatsinkova* na velikoj pločici nego svi žele što manju, lakšu i tišu karticu koja pruža izvrsne performanse. A Hercules Radeon 9500 je upravo takva kartica. Neće privući poglede, ali će oduševiti prikazom na monitoru. Već smo navikli na luksuzna Herculesova pakiranja u kojima osim drivera nalazimo i DVD player te mnoštvo naljepnica kojima možemo na kućištu naglasiti što se krije unutra. Međutim, iznenadilo nas je što unutra nije bila i kakva igra s obzirom na cijenu paketa. DirectX 9 Radeoni zahtijevaju dodatno napajanje, koje na ovoj kartici nećete moći nikako zaboraviti jer je na *floppy* strujni konektor na samoj kartici već spojen pretvarač za običan *power* konektor i *pass through*, tako da ne gubite ni konektor za neki IDE-uređaj. Pogledate li tablicu, uvidjet ćete da kartica ima dobre performanse. S uključenim 6x *AntiAliasingom,* mogu se usporediti s perfomansama GeForce 3 Ti 200 kartice, koja još uvijek bez problema pokreće i vrti sve današnje igre. *(gm)*





INFO HERCULES RADEON 9500 PRO

PROIZVOĐAČ	HERCULES
USTUPIO	FORMEL
CIJENA	2241 KN
ZA	PERFORMANSE
PROTIV	CIJENA
DOJAM	ODLIČNA KARTICA, NO PREVISOKE CIJENE

MJERENO S 3DMARK 2001 SE NA AMD ATHLON 1600 XP, MSI KT266A MATIČNA PLOČA I 256 MB DDR MEMORIJE

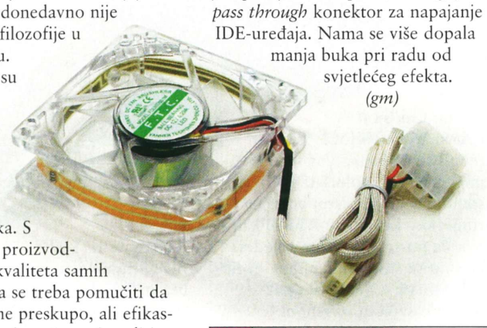
MSI GF3 TI200 (DETONATOR 41.09)	1024X768 32 BIT = 6669
HERCULES RADEON 9500 PRO (CATALYST 3.0)	1024X768 32 BIT = 9836
HERCULES RADEON 9500 PRO (CATALYST 3.0)	1024X768 32 BIT 6X AA= 6391

COOLERI SPIRE CASE COOLER QUIET

Hlađenje u boji

Iako sada rijetki razmišljaju o hlađenju, treba se spremiti za ljetne dane, kad će temperature zraka znatno utjecati na hlađenje vašeg računala

KUĆIŠTA pretrpana hardverom koji se vrti na sumanutim okretajima i troši stotine vata energije nužno proizvode velike količine topline. Preveliko zagrijavanje je neprijatelj svakog današnjeg računala, stoga ga treba adekvatno ohladiti. Ako ne mislite pretjerivati s nekim vodenim hlađenjima, kao rješenje ostaje vam povećanje protoka zraka kroz kućište ili izravno po najugroženijim uređajima. Taj zadatak obavljaju ventilatori i donedavno nije bilo mnogo filozofije u tom pristupu. Odnedavno su se počeli proizvoditi ventilatori različitih brzina okretanja i protoka zraka. S povećanjem proizvodnje, pala je kvaliteta samih proizvoda pa se treba pomučiti da se pronađe ne preskupo, ali efikasno rješenje koje neće proizvoditi previše buke. Spire se nametnuo kao proizvođač, poznat po svojim vrlo pristupačnim, ali i vrlo efikasnim rješenjima hlađenja računala. Njihov proizvod namijenjen hlađenju kućišta više je od tihog i efikasnog rješenja. Izrađen od prozirne plastike, osim što proizvodi minimalnu količinu buke pri radu u odnosu na količinu zraka koju izgurava izvan kućišta, ovaj ventilator još i svijetli pa će biti vrlo zanimljiv modifikatorima kućišta koji vole stavljati prozirne bočne stranice na kućišta računala i neonsku rasvjetu u unutrašnjost. Brzina njegove vrtnje je ispod 3000 okretaja i jedina buka koju ćete čuti je strujanje zraka. Napajati se može preko dvaju različitih priključaka. Jedan je *fan* priključak na ploči, a drugi je *pass through* konektor za napajanje IDE-uređaja. Nama se više dopala manja buka pri radu od svjetlećeg efekta. *(gm)*



INFO SPIRE CASE COOLER QUIET

PROIZVOĐAČ	SPIRE
USTUPIO	HGspot
CIJENA	51 KN
ZA	KVALITETNA IZRADA
PROTIV	IPAK MALO PREBRZA VRTNJA DA NE DIGNE RAZINU BUKE RAČUNALA
DOJAM	DOBRO RJEŠENJE ZA HLAĐENJE KUĆIŠTA

GRAFICKE KARTICE SAPPHIRE RADEON 9100

Stari proizvod novo ime

Najbolji omjer uloženog i dobivenog. Pogotovo ako niste spremni za grafičku karticu izdvojiti više od 1000 kuna

ATI nas je posljednjih godinu dana užasno zbunjivao nazivima svojih proizvoda, gdje je doista bilo teško otkriti bilo kakvu smislenu vezu. Jedno su ih vrijeme nazivali prema inačici Direct X-a s kojom su bili kompatibilni, ali je s Radeonom 9000 ta praksa prestala. Kako su neki stariji proizvodi, poput Radeona 8500, bili boljih performansi od novih, trebalo im je promijeniti ime jer - ne može nešto bolje imati manju brojčanu oznaku. Na svu sreću, ATI je i cijenom i performansama stvorio jednu prazninu između Radeona 9000 i Radeon 9500, za čije je popunjavanje sada postojao idealan proizvod i tako se rodilo novo ime. Radeon 9100 je zapravo Radeon 8500. Razlog ponovnom zanimanju za taj proizvod je iznimno povoljna cijena za koju se može nabaviti grafička kartica s tim čipom. Doista možemo reći da je Radeon 9100 trenutačno najisplativija kupnja, pogotovo ako vam je ograničen budžet za grafičku karticu. Testni model je imao takt jezgre na 250 MHz, što je u vrijeme Radeona 8500 bilo tretirano kao LE (low end), ali druga teksturna jedinica, koja je nestala na 9000 seriji, je tu i pruža nešto bolje performanse u novom Unreal engineu. Na svakoj kartici postoji TV izlaz i DVI-sučelje, pored starog analognog, koje ipak većina nas još uvijek koristi. TV izlaz je u rangu s ATI-jevom reputacijom, dakle izvrstan. Driveri s kojima smo testirali ovu karticu su ATI Catalyst 3.0, a usporedili smo je s MSI GeForce 3 Ti200, koju su također pogonili najnoviji driveri tvrtke nVidia (inačica 41.09). Rezultate potražite u tablici. *(gm)*

INFO SAPPHIRE RADEON 9100

PROIZVOĐAČ	SAPPHIRE
USTUPIO	HGspot
CIJENA	721 KN
ZA	PERFORMANSE U ODNOSU NA CIJENU, TV IZLAZ
PROTIV	NIŠTA POSEBNO
DOJAM	DOBRA KUPNJA

TESTIRANO S 3DMARK 2001 SE NA AMD ATHLON 1600 XP, MSI KT 266A MATIČNA PLOČA I 256 MB DDR MEMORIJE

RADEON 9100 (CATALYST 3.0) 1024X768 32 BIT	7584 3DMARKS
MSI GF3 TI 200 (DETONATOR 41.09) 1024X768 32 BIT	6669 3DMARKS

KONFIGURACIJE HGSPOT HYDRO 12000

Intel kao baza

Oni koji igraju igre samo na Intelovim procesorima i ne vjeruju AMD-ovim bit će zadovoljni ovim računalom

HGspot nudi gotove konfiguracije utemeljene na Intelovim i AMD-ovim procesorima. Intel utemeljene konfiguracije nazvane su Hydro, a broj koji stoji iza oznake je *score* u 3Dmarku 2001. Ta konfiguracija bez problema dostiže nešto više od 12000 u mjerenjima tim *benchmarkom*. Izvana nikako nećete moći razlikovati to računalo od nekog iz Nitro serije jer im je kućište potpuno identično. Uostalom, i iznutra se razlikuju samo u matičnoj ploči i procesoru. Intelov Pentium IV procesor takta 2.53 GHz utaknut je u Asusovu matičnu ploču sa Sis648 čipsetom. Mišljenja smo da su najbolji čipseti za Intelove procesore oni što ih je proizveo sam Intel, ali smo isto tako svjesni njihove cijene koja u kombinaciji s nešto višom cijenom procesora od konkurencije daje doista skupu konfiguraciju. No, i Sisovi čipseti odradit će vrlo dobro svoj posao, pogotovo oni novijeg datuma i korisnici ne bi trebali imati apsolutno nikakvih problema. Dovoljno je reći da je Sis najveći dobavljač matičnih ploča za HP-ova prijenosna računala koja su opremljena Intelovim procesorima pa doista ima iskustva na tom polju. Ostatak konfiguracije je identičan kao i kod Nitro serije, dakle riječ je o FIC Radeonu 9700, 256 MB DDR-memorije, 60 GB Seagateovom tvrdom disku i dva u jedan LG-jevim DVD/CD-RW optičkim driveovima. Matična ploča ima na sebi integriranu podršku za zvuk, LAN i USB 2.0. Gotovo sve što jedan korisnik danas treba. Uz računalo dobivate Turbo tipkovnicu, prilično jeftin miš, dva mala zvučnika i licenciju s instalacijskim CD-om za Windows XP Home koji dolazi predinstaliran na računalu. Moguće je zatražiti i Linux, u tom slučaju dobivate Mandrakeovu distribuciju. Naše mjerenje konfiguracije s instaliranim najnovijim driverima za grafičku karticu dalo je rezultate deklarirane od proizvođača. *(gm)*

3DMARK 2001 SE REZULTAT MJERENJA	12157 3DMARKS

INFO HGSPOT HYDRO 12000

PROIZVOĐAČ	HGspot
USTUPIO	HGspot
CIJENA	9 319 KN *monitor nije uključen u cijenu
ZA	PERFORMANSE
PROTIV	LOŠA PERIFERIJA
DOJAM	NA OVOM ĆETE RAČUNALU DOISTA MOĆI KVALITETNO IGRATI IGRE

TVRDI DISKOVI HITACHI 60 GB

Brz i s 2 megabajta

Proizvod iskusnog proizvođača pod novim vlasnikom brz je i tih

SVI imalo zainteresirani za svijet računala znaju da se IBM, izumitelj tvrdog diska, povukao iz proizvodnje tog svog izuma još prošle godine. No, tvornice koje su proizvodile IBM-ove diskove ostale su manje-više netaknute. Zatvorena je samo jedna, ona u Mađarskoj. Ostatak pogona je otkupio japanski Hitachi, zadržavši ipak IBM brand u nazivu svojih diskova. Bez obzira na jednu do dvije loše serije, IBM je uvijek bio i ostat će cijenjen kad je riječ o tvrdim diskovima, stoga bi, shvatili su, uklanjanje branda bio vrlo loš potez. Uz novu seriju IBM-diskova, dočekali smo da se napokon pojave i diskovi pod Hitachijevim imenom. Jedan takav proizvod kapaciteta 60 GB uzeli smo na testiranje, podvrgnuvši ga opterećenjima i mjerenjima da vidimo što je Hitachi naučio i što je poboljšao kod IBM-ovih proizvoda. Prvo nam je u oči upao potpuno drugačiji vanjski dizajn diska – donja je strana potpuno otvorena te stoga i vrlo osjetljiva na oštećenja. Nekako smo se navikli na Seagatovu efikasnu zaštitu diska od mehaničkih oštećenja lakše vrste. Nakon što smo ga spojili, uvjeriti smo se da je razina buke koju proizvodi vrlo mala, ne baš kao u Seagateovih diskova, ali doista morate prisloniti uho da biste ga čuli. Prilikom paljenja čuo se specifičan IBM-ov klik koji nam je kod serije GXP75 tjerao trnce niz tijelo. HDTachom, inačica 2.61, smo mjerili brzinu ovog diska koji ima samo 2 megabajta *cache* memorije i dobili izvrsne rezultate. U usporedbi s 80-gigabajtnim WD-diskom, koji se može pohvaliti 4 puta većim *cacheom,* Hitachi 60 GB vrlo malo zaostaje u performansama zapisivanja na disk, dok u čitanju prednjači. Ostaje nam samo vidjeti koliko će biti pouzdan u radu, što naravno u nekoliko dana testiranja nismo mogli provjeriti. Vrijeme će pokazati. *(gm)*

READ SPEED MAXIMUM	59 868
READ SPEED MINIMUM	27 164
READ SPEED AVERAGE	45432
WRITE SPEED MAXIMUM	29054
WRITE SPEED MINIMUM	17228
WRITE SPEED AVERAGE	22856
RANDOM ACCES TIME	13.5
CPU UTILIZATION	5.7 %

INFO HITACHI 60 GB

PROIZVOĐAČ	HITACHI
USTUPIO	HGspot
CIJENA	795 KN
ZA	BRZINA
PROTIV	OTKRIVENA DONJA PLOČICA
DOJAM	VRLO DOBRE PERFORMANSE

internet kalendar OŽUJAK

FIJU BRIJU INTERNETOM KROZ IDUĆIH MJESEC DANA

KRATAK VODIČ ZA INTERNET RAZBIBRIGU

01 film

He's mean, he's green... Naravno, opet je riječ o ekranizaciji megapopularne strip-serije. Samo da znate: doktor Bruce Banner preživio je eksploziju gama-bombe, no zračenje ga je pretvorilo u pomahnitalo zeleno biće goleme snage. Želite li više saznati o najnovijem filmu Anga Leeja, otidite na **www.thehulk.com**

02 anime

Na pustom i prašnjavom planetu koji konstantno prže dva sunca ljudi žive u manjim naseljima koja podsjećaju na gradiće Divljeg zapada. U općem bezakonju i kaosu, upoznajemo vasha the Stampedea, usamljenog revolveraša, čija je glava ucijenjena na 60 milijardi "double dollara". Njegove dogodovštine možete pratiti u Trigunu, prema mnogima jednom od najboljih anime serijala u novije vrijeme. **trigunner.giborama.com/trigunner/index.html**

03 igračke

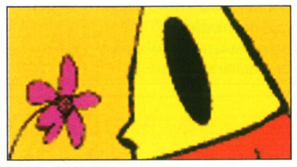
Tko nije čuo za lego-kockice uz koje djeca razvijaju svoju maštu i kreativnost? Složit ćete se da je igra s ''legićima'', zapravo igra bez granica. Jednu od zanimljivijih ideja (možda malo morbidnu) možete naći na **www.blockdeath.com**. A možda vas potakne i da potražite negdje na tavanu svoju lego-vreću.

04 oružje

Ako volite fantasy filmove i oduvijek ste razmišljali kako bi bilo prekrasno u rukama držati primjerice Conanov mač, onda duboko udahnite jer - nudimo vam rješenje: maznite nečiji Ameriken (može i Vizu) i klik na **www.clandestine-crystals-candles.com**.

05 crtići

Volite li animaciju u bilo kojem obliku, onda je **www.animationexpress.com** mjesto gdje ćete utažiti tu svoju glad. Tu ima svega; tona, ali baš tona flash animacija, igrica i svega što život čini lijepim.



06 strip

Godine 1969. u srednjoameričkom gradiću Pedersonu veliki bljesak nepoznatog podrijetla od 113 tek začetih mališana stvara superheroje. Vrhunska priča iz pera Michaela J. Straczinskog natjerat će vas da pogledate na supermoći iz drugog kuta. **www.topcow.com**

07 pornografija

Stranica za obožavatelje xxx filmova. Naime, nudi slike i filmiće njihovih omiljenih "glumica". Rusi su se pobrinuli da sve bude *free*, pa stoga ako i vas zanimaju pornozvijezde, zavirite slobodno na **www.pornstars.ru**.

08 glazba

Nakon žestokih reakcija ženskog djela redakcije na prošli izbor glazbenog sitea, ovaj put predstavljamo grandwizarda house ritmova kojeg doista vrijedi poslušati makar vam taj glazbeni pravac i nije najomiljeniji. **www.kevinyost.com**

09 voće

Zima polako jenjava, sve se budi, pa ako i niste baš neki "fruitlover", svejedno razmislite o ubacivanju te predivne prehrambene skupine namirnica u svoj jelovnik. Neka vam maštu zapali **www.freshdelmonte.com**, a onda trk na tržnicu.

10 clubbing

Jedan od boljih klubova u Hrvatskoj, čiji se programi mogu mjeriti s onim u većih europskih klubova. Bilježi gostovanja vrhunskih glazbenika, no i onih manje poznatih čije vrijeme tek dolazi. *Clubberi* i oni koji se takvima smatraju u *browser* će upisati **www.otu-club.com**.

11 odmor

U srcu jugoistočne Azije smjestio se Tajland, ''zemlja osmjeha''. Jest da je malo daleko (a i skupo), no ako nekako ipak uspijete doći do tamo, bit će to nezaboravan doživljaj, zbog čega se isplati potrošiti i zadnju lipu. Zanima vas? Na siteu **www.tat.or.th** naći ćete sve sto vam može zatrebati.

12 astronomija

Svemir - posljednja granica. Vjerojatno ste čuli za Hubble Telescope, najveći teleskop što ga je sagradila ljudska ruka, no na ovoj stranici možete pogledati fotke snimljene pomoću tog čuda tehnike. Adresa je **http://hubblesite.org**.

13 dizajn

Riječ je o digitalnoj publikaciji koja se bavi dizajnom u svim medijima. Tu možete naći portfolio različitih dizajnera, teorijske rasprave i općenito sve vezano uz dizajn. **www.designiskinky.net**.

14 hrana

Da Japanci nisu s ovog planeta, to je valjda svima jasno, a tek da im vidite hranu. Naravno, osnova svega je riža, a zahvaljujući svojoj maštovitosti pred vas će iznijeti vrhunske delicije koje će vam najbolje približiti čari Dalekog istoka. Yummy :) **www.bento.com**.

15 magija

David Blaine je jedan od najzabavnijih i najdarovitijih mađioničara današnjice, u životu je zabavljao face poput Jacka Nicholsona, Ala Pacina, Arnolda Schwarzeneggera, Madonne... Sve o tom genijalnom iluzionistu saznajte na **www.davidblaine.com**.

16 ljubav

Totalno ste zaljubljeni? Ah, slika vaše voljene/og stalno vam je na pameti? Zašto je onda ne biste pretvorili u brončani kip. Na adresi **www.exotic.co.uk** saznat ćete kako. A i vaš će partner biti presretan.

17 sport

Vozite se po cijele dane na svom skuteru i nekako vam to više i nije neki gušt? Rješenje za vas je *motocross*; opake pile, skakanje i brzina. A sve što bi vas moglo zanimati o tome naći ćete na **www.fmxschool.com**. Tu je čak i škola za početnike...

18 seks

Iako mislite da ste spremni za taj veliki korak sa svojim partnerom, još vas uvijek muče neke stvari tipa kontracepcija, osjećaji, bolesti? Ništa zato, upišite lijepo **www.itsyoursexlife.com**, pogledajte i - *go for it*! Dakako, i stari "lisci" mogu tu štošta naučiti.

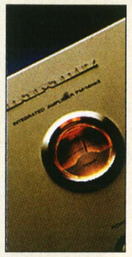
19 pivo

Čovjek putuje po svijetu i kuša različita piva. Što je najbolje, za to je i vrhunski plaćen. Zvuči kao posao iz snova, zar ne? Eh, samo da se ne zove kao i određeni ocvali, plastični pop-pjevač, odmah bih ga proglasio najsretnijim čovjekom na planetu. **www.beerhunter.com**

20 auti

Rolls-royce je zacijelo jedna od najskupljih i najpoznatijih marki automobila. Naime, svaki je primjerak tog legendarnog automobila proizveden s iznimno velikom pozornošću, a svi dijelovi u njegovoj unutrašnjosti ručno su dovršeni. Ako tražite savršenstvo, search no more! Samo da još nisu tako prokleto skupi... **www.rolls-rozcemotorcars.com**.

21 hi-fi



Od samih početaka, tj. kojih 50 godina unatrag, ovo je ime uvijek bilo simbol za neprikosnovenu kvalitetu hi-fi opreme, posebice pojačala. No danas u njihovoj ponudi čak i najizbirljiviji audiovideofili mogu pronaći sve što bi ih moglo zanimati. Provjerite i sami na **www.marantz.com**.

22 kultura

Alexander Calder rođen je u obitelji umjetnika, što je od malih nogu usmjerilo njegov razvoj. Za njega kažu da je definirao volumen bez mase te da je uveo pokret i vrijeme u umjetnost. Više o tom originalnom skulptoru na **www.calder.org**.

23 feng shui

Ukratko, feng shui znači "voda i vjetar", a riječ je o metodi odabira najpovoljnije lokacije za harmoničan život. Nije riječ o New Age besmislicama, nego o principu harmoničnog života u kojem energija koja vas okružuje djeluje u vašu korist. Simpatično. Više na **www.fengshui-magazine.com**.

24 footwear

Jedan od prvih proizvođača obuće za skatere; vjerojatno nisu ni slutili kakav će to biznis postati. No bilo kako bilo, njihovi modeli i danas su rado nošeni, prvenstveno zbog njihove udobnosti i trajnosti. Pravi izbor za nadolazeće proljetne dane. **www.vans.com**

25 kokteli

Kako od dvije-tri žestice i malo soka napraviti piće, prava je znanost. A na **http://cocktails.about.com** možete pronaći osnove miješanja i stvaranja novih i ukusnih napitaka. Savršeno za vaš budući tulum. A postoji i nekoliko savjeta protiv mamurluka :)

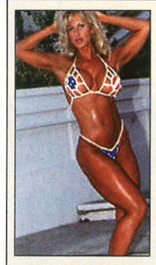
26 fetiš

Cure s tijelom poput pješčanog sata uvijek su *eye candy*, a zahvaljujući ovom odjevnom predmetu sve bi mogle tako izgledati. Iako su se korzeti pojavili još 1700. p.n.e., mogu reći da su sačuvali svoj šarm sve do današnjih dana. Više na **www.absolutecorsets.com**

27 humor

Želite li pročitati kakav novi vic, skinuti koju smiješnu fotku ili se samo dobro nasmijati, upišite **www.humor.com**. Nema Muje i Hase, al' svejedno vrijedi pogledati.

28 fitnes



Nezadovoljni ste svojom figurom, željeli biste osnažiti malo mišiće? Onda si nabavite koji uteg ili se upišite u lokalnu teretanu. Sve informacije naći ćete na **www.bodybuilding.com**. Uz malo muke i eto Schwartzeneggera od vas. :)

29 čokolada

Mmm.. Dolazi u različitim oblicima i veličinama i mnogima je život bez nje nezamisliv. A tek onaj osjećaj polagano topljenja u ustima... Mmm na kvadrat. :) A kažu i da utječe na dobro raspoloženje. **www.virtualchocolate.com**.

30 alat

Ovo je site za sve "sam svoj majstor" tipove među vama jer bez alata nema ni... ma znate već čega. A prava marka kvalitetnog alata je, dakako, Black&Decker, stoga pogledajte što vam nude na svojoj stranici, **www.blackanddecker.com**, bilo da želite sagraditi kuću ili samo učvrstiti klimavu nogu stola.

31 promet

Od Orijent-ekspresa pa do Samoborčeka vlakovi su oduvijek bili omiljeno prijevozno sredstvo tisućama ljudi. Iako je stanje s našim vlakovima gotovo na rubu očaja, putovati željeznicom je najisplativije. Pogotovo ako vam se nigdje ne žuri. Na **www.hznet.hr** pronaći ćete sve što želite znati o Hrvatskim željeznicama.

U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 20.03.2003.

IGRA BROJA

FREELANCER

Svemirska epopeja na koju smo čekali pune četiri godine konačno je dovršena. Provjerite da li se čekanje isplatilo

RECENZIJE

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

Najnagrađivanija konzolaška igra 2002. u proširenoj i poboljšanoj PC-inačici

MASTER OF ORION 3

Brojna odgađanja ipak nisu spriječila ovu vrhunsku strategiju na poteze u bespućima svemira da ugleda svjetlo dana

NAJAVE

Driver 3 • Men of Valor: Vietnam • Will Rock Medieval Total War: Viking Invasion •

HARDWARE TEST LCD MONITORI I SUSTAVI NAPAJANJA

KOLUMNA

Zoran Žmirić
gandalf@boa.hr

Cyber Cop

[/multimedia log: uz čitanje preporučljivo slušati: Police - Ghost in the Machine/]

Zašto pišem o policiji? Niz je razloga, a jedan od njih je i taj što mi Cope neki dan reče kako naša policija vreba po Internetu svakojake sumnjivce, prati news grupe i natpise po Forumima, pokušavajući stati na rep potencijalnim kršiteljima zakona. Uza sve to, jako vole iščitavati i natpise po e-zineovima i časopisima te njuškati spominje li ih tko, pogotovo nakon uspjele akcije Autor2, kad je pohvatano podosta pirata i njihova softvera zahvaljujući upravo cyberpolicajcima koji su lopine namamljivali mejlovima.

U diktafon govori, piše i razmišlja: ZORAN ŽMIRIĆ

Ima li išta ljepše negoli čovjeku čije je radno mjesto postalo upitno pronaći što će raditi? Evo, primjerice, i naša policija ima grdnih problema s viškom ljudi jer je, naime, prije deset godina to zanimanje bilo poprilično deficitarno pa su se u MUP primali svakakvi luzeri. Znam barem 5 ljudi s kojima sam u srednjoškolskoj dobi bauljao pijan ispod klupskih stolova, da bi samo nekoliko godina poslije isti ti ljudi iz istih tih klubova ispod istih tih stolova izvlačili iste one ljude s kojima su cugali, i to vukući ih za remen od hlača i recitirajući im nekoliko redaka zakona koje su uspjeli u kratkom roku zapamtiti.

Danas je taj profil ljudi u nezavidnoj situaciji jer su samo neki od njih završili kakve škole za pozornike, dok je ostalo ljudstvo ostalo na onoj stručnoj spremi s kojom su i ušli u policiju. Dakako, u međuvremenu su naučili neke ključne stvari kao što je stavljanje lisica, zahvat savijanja ruke prilikom privođenja, vrtnja pendreka oko uzice, a da pritom ne sklizne s palca, vađenje kite iz policijskih hlača kako bi se obavila nužda, a da se pritom ne popišaju po uniformi i slično.

Zašto pišem o policiji? Niz je razloga, a jedan od njih je i taj što mi Cope neki dan reče kako naša policija vreba po Internetu svakojake sumnjivce, prati news grupe i natpise po Forumima, pokušavajući stati na rep potencijalnim kršiteljima zakona. Uza sve to, jako vole iščitavati i natpise po e-zineovima i časopisima te njuškati spominje li ih tko, pogotovo nakon uspjele akcije Autor2, kad je pohvatano podosta pirata i njihova softvera zahvaljujući upravo cyberpolicajcima koji su lopine namamljivali mejlovima.

Stoga sam si nekako dao u zadaću da kažem pokoju o njima, nudeći im tako povod da to pročitaju, eventualno mi po imenu i prezimenu dođu do broja telefona pa me nazovu i zaprijete mi da sam remetitelj mira, da ću negdje u mraku dobiti po lampi ili, u najblažem slučaju, da me počnu provocirati mejlovima. Ako se to dogodi, nitko sretniji od mene. Ako ništa drugo, neki će policajac zahvaljujući meni ostati na poslu i definitivno mislim da to vrijedi šljive ispod oka dobivene od pozornika koji bi me priveo na informativni razgovor. Mada, kad bi takav imao svijesti, platio bi mi cugu i ljubio ruke što postojimo i ja i moj, na njihovu žalost, legalno kupljeni Word jer mu dajemo povoda za rad.

Svaki policajac koji se smatra viškom radne snage tako se, između ostalog, može pozvati na moje natpise koji mudroserkaju o policijskom poslu, čime sam automatski postao sumnjivac, zagovarač ilegalnog softvera, provokator, pedofil-surfer, aktivni član al- Qa'ide, ili bundžija vulgaris koji ima nečistu savjest. Stoga će takav cyberpolicajac lako sačuvati radno mjesto uhvativši se u koštac s potencijalnim zlom koje iznutra ruši sustav... Zoranom Žmirićem.

Govoreći o cyberpoliciji, čiji se posao svodi na hvatanje pirata preko news grupa, prirodno mi se nameće razmišljanje o tome što zapravo rade policajci iz drugih (naprednijih) zemalja. Za razliku od naših, koji hvataju klince preko web oglasa, a potom vrše premetačinu roditeljskih im domova zbog nekolicine piratskih igara, njihove pak inozemne kolege hvataju Internet kriminalce koji upadaju u tude sustave, vrše nezakonite transakcije putem Mreže, online peru novac za mafiju, bave se industrijskom špijunažom i slično. Živo me zanima o čemu bi policajac iz Hrvatske na svjetskoj konvenciji cyberpolicije pričao s kolegama iz ostalih zemalja!

Sve dok je klinaca koji prže i preprodaju igre, bit će i cyberpolicije koja će ih loviti i s time se kurčiti pred HRT-ovim kamerama

Govoreći o policiji i upadu u sustave, moram povući jednu paralelu. Prije nekoliko dana izvršen je hakerski napad na naš najnagrađivaniji site, Gamer.hr. Napad je izvršila skupina entuzijasta koja sebe smatra hackerima/crackerima, i to zato jer imaju softver koji provjerava sigurnost sustava na Svemrežju. Kad nalete na rupu, zavuku se unutra (jer to im je i inače prirodno stanište), ostave poruku da su tu bili, i to je to. Njihovo hakersko znanje mogu usporediti s policijom o kojoj sam govorio jer im se poslovna iskustva svode na isto. Da su to bili kakvi hakeri od formata koji su po svojim "uspjesima" poznati diljem svijeta, oni bi ciljano odabrali neki poznati site, rokali ga dok ga ne bi srušili te ostavili iza sebe nekakvu smislenu poruku iz koje bi se moglo vidjeti zašto je hackani site odabran i koja je njihova poruka. No ovako, spomenuta je ekipa svoje djelovanje ograničila na ono što zna, potražila rupu u sustavu koji stvara YABB forum te se tuda uvukli unutra i ostavili trag.

Na stranu što su ti "hakeri" neznalice, na stranu što nemaju pojma što *hack* znači i što nisu upoznati s hakerskom etikom, ipak su preko jednog hostanog sitea koji je koristio YABB forum doprli do Gamera i uspjeli ga haknut. Pokušavam uvidjeti usporedbu takvog napada i intervencije policije u takvom slučaju.

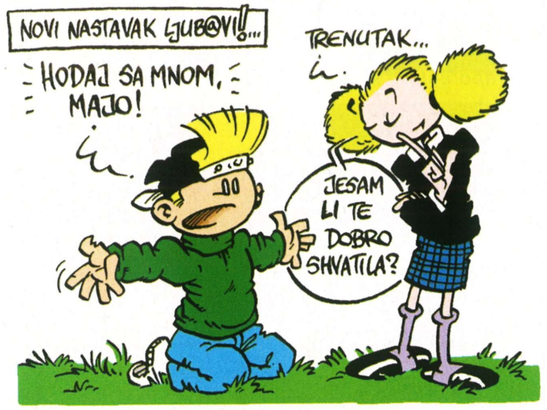
Profesionalni provalnik ide smisleno u provalu, odredi robu koju pljačka, pripremi se za napad i s hrpom alata krene u pohod na bravu, zasun, sef, blindirana vrata, izgladnjelog dobremana i slično, a nakon obavljena posla odlazi s plijenom. S druge strane, provalnik amater uđi će samo ako skuži da je čistačica zabunom ostavila otvoren prozor, uđi će unutra mada nema pojma što ondje ima, uzet će bilo što, tek toliko da uzme, i pobjeći u mrak. Policija će u oba slučaja postupiti jednako. Po ostavljenim tragovima krenut će u hajku.

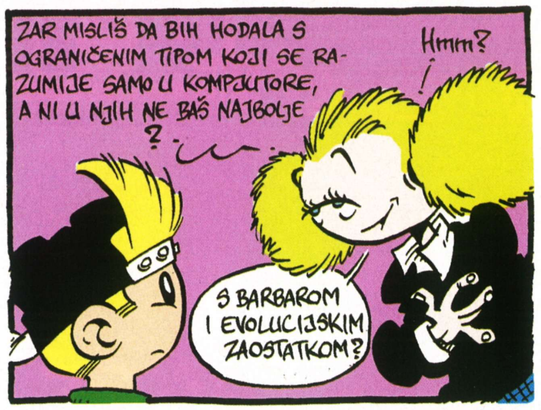
No što će se dogoditi ako je provala izvršena na Internetu? Provala u sustav neke tvrtke kojoj dobar haker može nanijeti neprocjenjivu štetu po svim indicijama jednak je bilo kojem drugom obliku provale. Ali ne i za našu policiju! Pred nosom naših vrlih stručnjaka za cyberkriminalistiku hakeri mogu srušiti sve servere, od onih u vladinim organizacijama preko onih u naučnim institucijama pa sve do onih u vitalnim gospodarstvenim granama. Nema načina da naš cybercop krene ili, ne daj bože, uhvati takvog nasilnika. Milijuni štete koja može nastati od takvog napada jednako su virtualni kao i način na koji je prepad i izvršen.

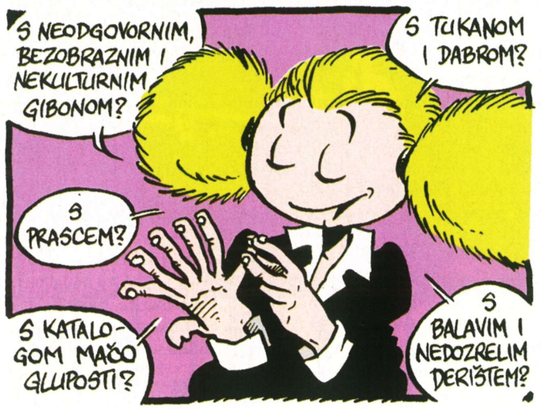
No, postoji nada!
Sve dok je klinaca koji prže i preprodaju igre, bit će i cyberpolicije koja će ih loviti i s time se kurčiti pred HRT-ovim kamerama, i to počesto u središnjem Dnevniku, gdje će to biti udarna vijest. Postoji nada sve dok je jurišnika na vjetrenjače koji o tome žele nešto napisati u medijima koji će im dati posla, opravdavajući njihovu glupost i nesposobnost da učine išta suvislije od zapljene CD recordera nekom studentu. Sve dotad postoji šansa da hrvatski robokapovi ispeku zanat i svoj posao dignu na onu razinu na kojoj bi i trebao biti. Dotad, mogu se ruku pod ruku uhvatiti s onim profilom ljudi za čije bi hvatanje trebali biti izučeni. Stavljanje lisica nije nužno.

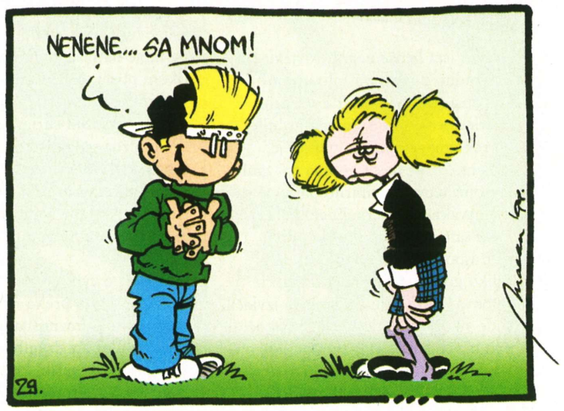
PIRATI! u epizodi: LJUB@V

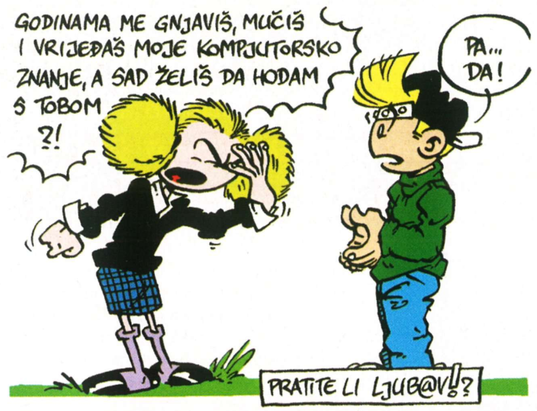
DARKO MACAN '03.

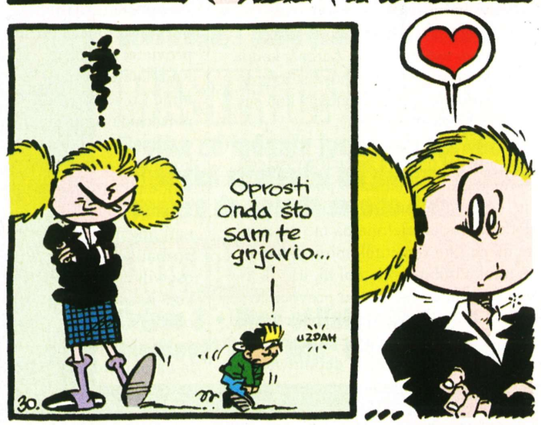












(Nastavlja se...)

što vas čini sretnima?

? ! X

http://www.iskon.hr

www.iskon.hr

Portal IskonInterneta, s više od 600.000 učitavanja dnevno, najposjećenija je početna internet stranica u zemlji. Mjesto koje većina hrvatskih surfera zove Home nudi pouzdan i nepresušan dotok svježih vijesti, servisnih informacija i opuštajuće zabave. Sretni smo što vam možemo pružiti **www.iskon.hr** – jer Home je samo jedan.

info@iskon.hr

besplatni info telefon **0800 1000**

iskoninternet®

Nº 1 PRVI U HRVATSKOJ

Naruči JAVA™ igre VIP.sms-om

Neka igre počnu! Pošalji jedan VIP.sms i zaroni u fantastičan svijet JAVA™ igara u svom mobilnom telefonu! Igraj se na putu do škole ili fakulteta, na pauzi, u gradskoj gužvi..., dakle, bilo kad i bilo gdje. JAVA™ igre naruči putem VIP.sms-a, VIP.wap-a ili VIPonline-a, plati samo jednom i igraj koliko god puta želiš jer igra ostaje u mobilnom telefonu.

Dodatne informacije potraži na **http://java.vip.hr** ili kod **Službe za korisnike** na **091 77 00.**

JAVA™ igrice podržavaju Nokia 3410, 6310i, 6610, 7210 i 7650 te Siemens M50, MT50, C55, S55 i SI45i.

www.vipnet.hr *Snaga komunikacije*

VIP centri: **BJELOVAR,** Ivana Gundulića 10 · **ČAKOVEC,** Ulica kralja Tomislava 1 · **DUBROVNIK,** Frana Supila 5 · **KARLOVAC,** Gundulićeva 8 · **KRAPINA,** Magistratska 2 · **MAKARSKA,** Jadranska 1A · **OSIJEK,** Radićeva 40 · **PULA,** Obala 14 · **RIJEKA,** Riva 4b · **SISAK,** A. i S. Radića 17 · **SLAVONSKI BROD,** Petra Krešimira IV 36 · **SPLIT,** Marmontova 9; Lička 12 · **ŠIBENIK,** Poljana 5 · **UMAG,** Trgovačka 1a · **VARAŽDIN,** Pavlinska 5 · **ZADAR,** J.J. Strossmayera 1a · **ZAGREB,** Iblerov trg 3; Preradovićeva 8; Avenija Dubrovnik 15. Adresu Vama najbližeg VIP partnera možete saznati u Službi za korisnike na 091 77 00, faks: 091 77 09, na web adresi **www.vipnet.hr** ili upitom na e-mail adresu **customer.service@vipnet.hr**